ゲーム・マエストロ

VOL.4

デザイナー／イラストレーター編

安田　朗
杉森　建
寺田克也
森川幸人
野村哲也
新川洋司
由水　桂

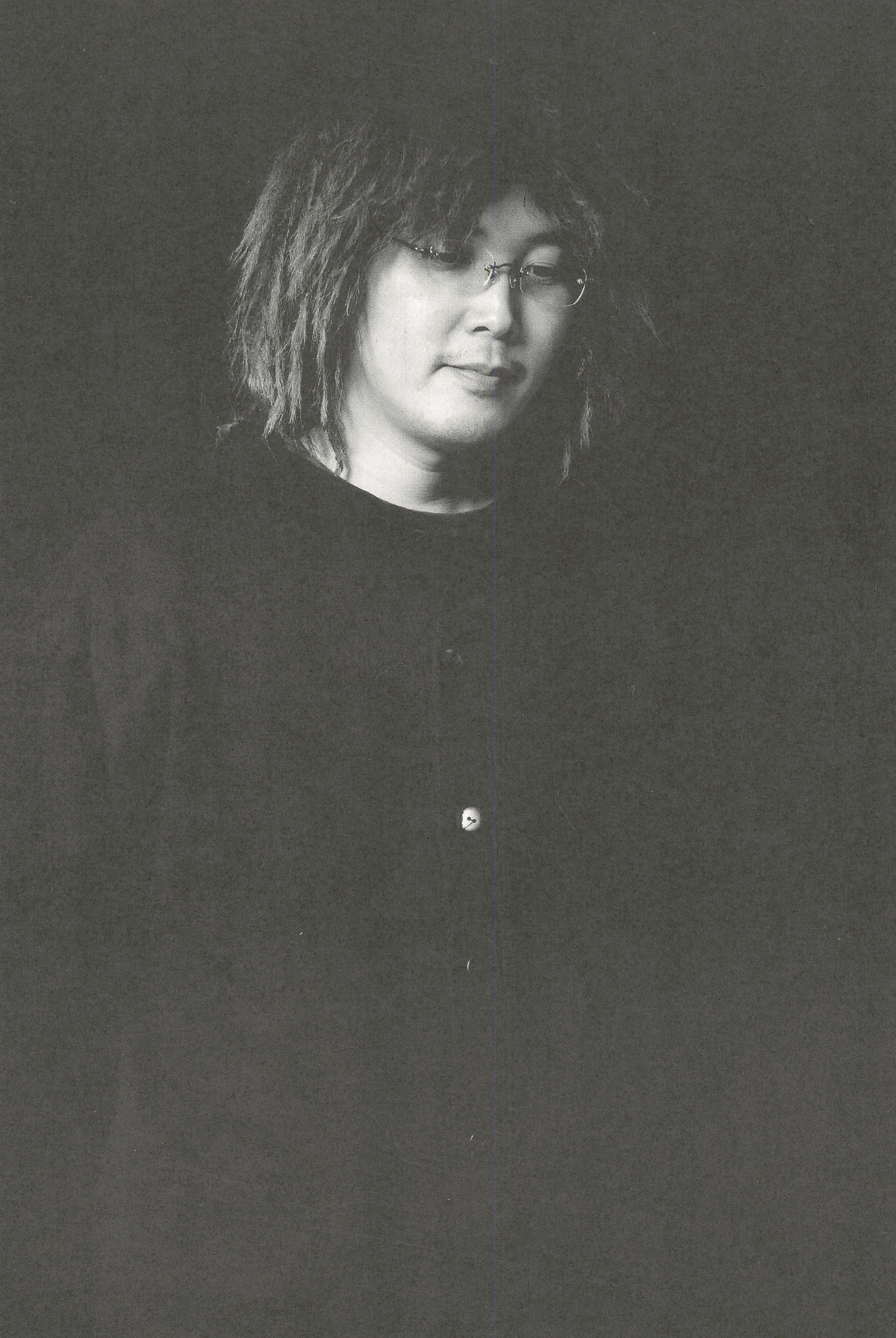
●文●――志田英邦
●写真●――松井友生

ゲーム・マエストロ

VOL. 4

目次◆Contents

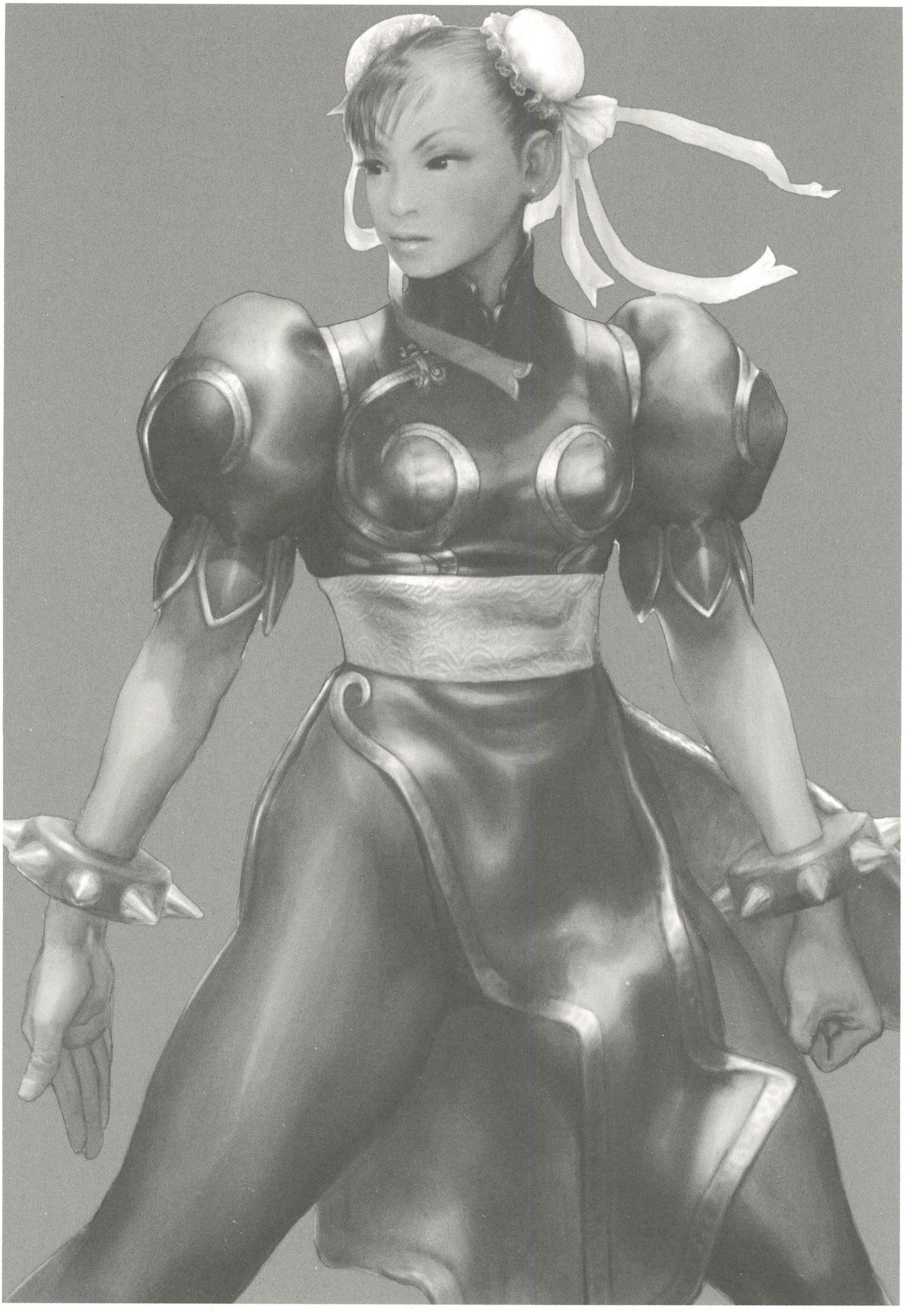
＊脚注の敬称は略させていただきました。



安田　朗

Yasuda Akira

1964年７月21日生まれ。北海道釧路市出身。
1983年釧路北陽高校卒業。
1984年東京デザイナー学院商業デザイン科中退。
1985年カプコン東京支社にアルバイトで入社。
1986年カプコン大阪本社第３企画室に異動。
1998年有限会社あきまんを設立。



テレビゲームの絵は点（ドット）の集合で描かれている。点と点をうまく配置し、色彩をつけることで点の集合に息を吹き込むことがドット絵師の仕事だ。さらに、この絵を動かす（アニメーション）ためにドット絵師はたくさんのパターンを描かなくてはならない。プログラマーのようにロジックを積み重ねていく頭脳労働ではなく、ひたすらに点を打ち続けるシンプルで単調な作業が多いため、ドット絵師たちの仕事はゲーム作りにおいて末端の仕事であると考える者が現場に多かったのも事実だ。

だが、ドット絵師の仕事もゲーム作りに欠くことはできない。「ゲームのインプットがコントローラならば、アウトプットはドット絵」なのだから。

ドット絵師たちもゲームデザイナーである。

その言葉どおりにゲーム作りを実践し、画力でねじ伏せてきたドット絵師がいる。

安田朗さん——彼はその実力を認められ、ゲームだけでなくテレビアニメ『ターンAガンダム』でキャラクターデザインを務めた人物だ。

AKIMAN◎*Yasuda Akira*

「ああ、俺って価値があるんだ」絵に救われた人生。

絵に救われた少年。

彼が、自分の絵の才能を初めて意識したのは小学1年生の頃だった。

「僕はいじめられていたんですよ。人の馬になっていた。それを見かねた担任の木村先生が理科の授業の時、僕が描いたゲンゴロウの立体的な絵をすごく誉めてくれました。そうしたら人がばーっと寄ってきた。それで『ああ、俺って価値があるんだ』って思えたんですよ」

それから彼は授業中も、家に帰っても一心不乱に絵を描き続けた。ノートを1冊用意し、そのノートを絵で埋めつくすまで何時間でも絵を描く。『マジンガーZ』や『ゲッターロボ』といったアニメの絵から、女性の裸体まで。デッサンを繰り返し、影を描き込み、一枚数時間をかけて完成させた。そんなことだから、勉強の成績は下から数えた方が早いほどの劣等生だったが、絵に関しては地元北海道の展覧会で何度も入選を重ねる生徒となる。

——安田さんがコンピュータで絵を描くことを初めて意識したのは、いつ頃ですか。

安田　専門学校に行っていた頃です。僕は高校を卒業してから東京に行きました。自分は絵の才能があると思っていたんですね。絵では北海道で1番になっ

たことがあったので、東京に行ってみたかった。1番っていうのは、2番と違ってどこに行ったとしても1番の可能性があるってことでしょう。だから、東京の東京デザイナー学園に新聞奨学生として通ったんです。ところが学校に行ったら、絵を描いたこともない人ばかり。そこからがひたすら暗黒時代。毎日早起きして、新聞配達して、学校行って、寝て。そんなひたすら単調な毎日の中で、ある日先輩がPC6001[*1]を買ったんですよ。プログラムを打つと絵が描けるし、色を混ぜるといろんな色が出るし、「すげえ！」って思いました。でも、ビデオグラフィックメモリ[*2]が少なすぎるので、線を引くと顔の輪郭を書いたところでエラーが出るんですよ。それで「どうしても俺、パソコンで絵を描きたいよー」と思いたって、パソピア7[*3]を買ったんです。

——パソピア7で初めて描いた絵は何だったんでしょう。

安田　方眼紙を買ってきて、細かく座標を取って、線をつないでラムちゃん[*4]の絵を描いていました。『ベーシックマガジン』に『ゼビウス』[*5]のドット絵が載っていたんで、その絵を見ながらドット絵を描いたり。だから、後にカプコンに入社した時も、すぐに絵が描けたんですよ。

——『うる星やつら』のラムちゃんがドット絵デビューだったと。あの頃はアニメブームでしたものね。専門学校を卒業してからアニメの動画を描いていた時期もあったそうですが。

安田　当時は『戦闘メカザブングル』[*6]とか『超時空要塞マクロス』が全盛の頃で、アニメーターをやろうと思ったんです。『機動戦士Zガンダム』[*7]のエマ・シーンを一枚描いたこともあったし、『北斗の拳』とか『コンポラキッド』のセル画を描いたこ

＊1　PC6001
1981年にNECが発売したパソコン。同時期に発売されたPC8001に比べると低価格だったが、3音を発声できるLSIが搭載されていたり、ジョイスティックのポートがふたつあったりとゲームに特化された作りが受け、ベストセラーマシンとなった。

＊2　ビデオグラフィックメモリ
映像表示用の記憶媒体。絵のプログラム使用量よりも足りないと、当然ながら絵が表示しきれない。

＊3　パソピア7
1983年に東芝が発売したパソコン。27色のうち8色を同時発色、6重和音発声とグラフィックと音楽表現にすぐれていた。故横山やすしがCMキャラクターとして登場。

＊4　ラムちゃん
高橋留美子のマンガ『うる星やつら』のヒロイン。虎柄のビキニを着て、頭に角がはえ、空を飛ぶことができる。口癖は「〜だっちゃ」。80年代アニメファンのアイドル的存在。

ともあった。でも、一日20枚以上描いても、ひと月に4万〜5万円しかもらえないんですよ。最後にはそのスタジオに通う交通費すらなくなって、行けなくなりました。その後は、絵の仕事を探しながら、即金のバイトをして。

——カプコン[*8]に就職活動をしたのはゲームに興味があったからですか。

安田　いや、カプコンがゲーム会社とは全然知らなかったんですよ。「CMを作ってみませんか、デザインをしませんか」って就職情報誌に書いてあって。これはいいなあと思って面接に行ったら、面接官だった岡本[*9]（吉起）さんに「明後日から来てください」って。その素早さに感動しましたよ。しかも、明後日、会社に来る交通費まで払ってくれた。

——即断即決。面接に作品は持っていったんですか。

安田　うん、ちょっとだけ。『キャプテン・フューチャー』[*10]という好きなSFのイラストとアニメーター時代の動画を何枚か。入社試験として、走る人の絵をその場で描いてくれって言われたんです。でも、緊張して何度描いても描けなくて、描き直していたら「もういいです、明後日から来てください」って。多分、途中の絵を見て、判断してくれたんだと思います。

——カプコンで語り継がれる伝説として有名ですけど、安田さんは面接にパジャマを着てやって来たとか。

安田　僕の記憶にはないんですよ。ただ当時、襟のある服を持っていなかったことは間違いないんで、パジャマを着ていったかもしれない。まあ、会社に何度かパジャマを着ていったことがあったのは事実だけど（笑）。その時のことを岡本さんがネタにしているのかも。

＊5　ゼビウス
1983年、ナムコより発表。ソルバルゥという戦闘機を操り、空中攻撃用のボタンと地上攻撃用のボタンを使いわけながら、敵の本拠地を目指す。壮大なストーリーが用意されていた。制作者は遠藤雅伸。本シリーズ「VOL・1」にインタビューを収載。

＊6　『戦闘メカザブングル』とか『超時空要塞マクロス』
『戦闘メカザブングル』は1982年に放映されたアニメ。制作は日本サンライズ。『超時空要塞マクロス』は1984年に放映されたアニメ。河森正治、美樹本晴彦などの才能あふれるアニメーターたちが作画を担当した。

＊7　『機動戦士Zガンダム』のエマ・シーン
1985年に放映されたアニメ『機動戦士ガンダム』の続編。『機動戦士ガンダム』の1年戦争から、7年後、宇宙移民と地球人類との戦いが再び勃発する……。エマ・シーンは主人公と同じ軍に属する女性。



AKIMAN© *Yasuda Akira*

——カプコンに入社した、その日からすぐ仕事？

安田　そう、スクロール、いわゆるゲームの背景を担当したんですが、初日から部下がいました。青木さんというかわいい女の子。彼女もいきなり素人の上司が来たから大変だっただろうな。岡本さんは僕に『サイドアーム』[*11]（86年・カプコン）というゲームの1面のマップを渡して「2面からはおまえが作れ。なぜなら、もうわかるだろ！」って言うんです。「すげえよ、岡本さん。いきなり新人にドンと仕事をまかすなんて、俺はあんたが好きだ！」って。

——いわゆるスクロール部分はプログラムがわからないときついと思うんですが。すぐに作れるものなんですか。

安田　当時の僕らは素人集団だったので全然完成しなかったんです。完成まで1年ぐらいかかったんですが、岡本さんが最後の3ヵ月にやってきて「俺がやる」とゲームの企画部分に大鉈を振るったんです。グラフィックは僕が最後まで作りましたが、僕がやるとマップとマップがつながらないんですよ（笑）。まあ、普通のことはしたくないから、画面いっぱいの大型キャラクターを画面に出そう、とか新しいことをやろうとしていたせいもありましたけど。岡本さん登場へのあせりもあって、無事完成にこぎつけました。

——なんとか『サイドアーム』を完成させて、次のゲームは『ロストワールド』[*12]（88年・カプコン）ですね。

安田　その頃、西谷[*13]（亮）君っていう人が僕の後に入ってきたんですよ。彼は『BEEP』[*14]って雑誌のライターで、巻頭の有名なゲーム集団、闘幻狂（とうげんきょう）のメンバーだったんですね。当時のカプコンでは、グラフィッカー[*15]の仕事を

＊8　カプコン
1979年、電子応用ゲーム機器の開発および販売を目的として、大阪府松原市にアイ・アール・エム株式会社として創業。1983年株式会社カプコンを設立。同年、開発第1号機（メダルゲーム機）『リトルリーグ』を製造、販売した。

＊9　岡本吉起
1961年生まれ。1983年にカプコン入社。カプコンで初めて手がけたゲームは『ソンソン』。一見、豪放磊落、そのじつ、きめ細やかな心配りをするカプコンのエグゼクティブ・プロデューサー。安田さん曰く「岡本さんは俺の父なんです。でも、父だから超えないといけないわけ」。岡本吉起のインタビューは本シリーズ「VOL・2」に収載。

身につけてから、ゲームの企画を担当するのが普通の流れだったんだけど、そこに本物の企画マンを入社させたら面白いんじゃないかと岡本さんは思ったわけです。それで、18歳の西谷君を入社させた。そして、すべての先輩を押しのけて岡本さんの一番のブレインになった。まさに水魚の交わりのようでした。たとえるなら、彼はカプコンにおける孔明[*16]のような人物ですね。それから彼は『ロストワールド』を1年間作っていたんです。ただ、彼はゲーム性については知っているけど、キャラクターマンにキャラクターを作らせることが得意じゃなかった。それで僕が『ロストワールド』の開発に加わったんです。僕は理論が苦手だけど、ものを作るのが得意だから。

——それで西谷さんと安田さんのコンビが結成されたわけですね。

安田　岡本さんって「あの開発に参加したい」って言えば、やらせてくれる。「でも、責任は取れよ」ってやりかたです。実際は、岡本さんが責任を取るんですが（笑）。西谷君が話していることは僕にとって異次元の言葉で、当時は全然わからなかったんです。それまで、何となくぼんやり作っていたゲームの現場に、ちゃんとした理論を持ち込んだわけですから。当時の彼は破格のレベルを持った男。「面白い」ということに答えを持った男だったんですよ。

——その「面白い」という答えを、最初に出そうとしたのが『ロストワールド』だった？

安田　結局『ロストワールド』は2年以上かかったのかな。知らないうちに僕は材料を作るプロになっていました。だけど、お客さんと接点のない材料を作っていた。それに変なところにこだわってしまったせいで絶対完成しないってところ

＊10　キャプテン・フューチャー
愛機コメット号を駆る若き天才科学者カーティス・ニュートン（キャプテン・フューチャー）の活躍を描く、SF冒険活劇。生きている脳、サイモン・ライト、プラスチック製アンドロイド、オットー、鋼鉄製ロボット、グラッグとともに太陽系の平和を守る。著者はエドモンド・ハミルトン。翻訳版の挿絵は水野良太郎。

＊11　サイドアーム
1986年、カプコンより発表。ロボットを操り、様々な形に変形、合体を駆使しながら敵を倒していく。企画者はカプコンの現プロデューサー、船水紀孝。

＊12　ロストワールド
1988年、カプコンより発表。ダイヤル式のボタン（ローリングスイッチ）で攻撃する方向を切り替えて、敵を撃つ横スクロールタイプのアクションゲーム。ふたりで協力しながらプレイすることができた。

までいってしまった。そうしたら、岡本さんが「1ヵ月でキャラクターを作れ、できなかったら俺がやる」って言って、人を使って本当に完成させちゃったんです。

――それは悔しかったでしょう。

安田　でも、『ロストワールド』を作っていて、学んだことがたくさんありましたよ。たとえば、(辻本)[*17]社長からは「お客さんは知っているものにしか興味が持てない」って言われたんです。『ロストワールド』の1面は初め、有機的なオブジェの並ぶ変な構成だったんですが、社長の指示でビル街の廃墟に変更したんです。お客さんにとってはそういうなじみのある場所をモチーフにしないと面白いと思えない、と社長が言うわけです。僕はそのことを聞いた時「おおっ、そうか！」と。それから岡本さんからは「パワーアップにスピードアップなんて入れるな」って言われたんです。『ロストワールド』はパワーアップして強くなっていくゲームだったんだけど、その頃は自機がスピードアップしても別に嬉しい時代ではなくなってたんですね。ああ、理屈の進化じゃなくて、気持ちの変化、つまりお客さんの嬉しさこそが大事なんだ、って。このふたつが一番大きなパラダイムシフトでしたね。

「デザインすることで、僕は自分のプライドを形成した」『ストリートファイターII』のデザイン誕生。

＊13　西谷亮
カプコンで格闘ゲーム『ストリートファイターII』などを手がけた後に独立。株式会社アリカを設立。アリカでの代表作は『ストリートファイターEX』シリーズ、『ファイティングレイヤー』など。

＊14　BEEP
ソフトバンクより発売されていたゲームエンタテインメント情報誌。ゲーム黎明期を支えた。この雑誌で書いていたことから、ゲーム作りの現場に入った人は多い。

＊15　グラフィッカー
グラフィックを担当する人。

＊16　孔明
諸葛亮。字を孔明。三国志に登場する名軍師。劉備は、孔明を「三顧の礼」で迎かえ「天下三分の計」をさずかる。魏・呉・蜀の三国を鼎立させた立役者。

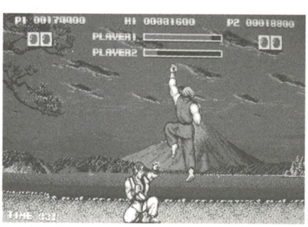
＊17　辻本社長
辻本憲三カプコン代表取締役。1000人近いカプコン社員を束ねる創業者。

『ストリートファイターII』（91年・カプコン）のヒロイン・中国女の春麗は、その独特なデザインから、カプコンを代表するキャラクターとなった。宙返りして、ステージを華麗に飛び回る彼女の衣装は、肩がふくらんだチャイナ服、手についたトゲつき腕輪、白いリングブーツとなんとも個性的。可憐さと強さを兼ね備えた、戦う女性だ。

西谷さんという名ゲームデザイナーと安田さんのコンビが手がけた、最高傑作がその『ストリートファイターII』。格闘ゲームという新しいジャンルを作りだし、日本中を熱狂させた作品だった。

――『ロストワールド』の後、安田さんは『ファイナルファイト』（89年・カプコン）、『ストリートファイターII』を手がけるんですよね。

安田　最初『ストリートファイター』[*18]（87年・カプコン）の続編を作ろうって話があったんですが、その時にメモリ[*19]の供給不足があったんですよ。初代の『ストリートファイター』は24MバイトのROMを積んでいたんですけど、続編は16Mバイトしか使えない。初代の『ストリートファイター』は僕らにとって心の名作だったんで、その続編を少ないメモリで作るのはいやだったんですね。それでその当時の環境でもできるであろう、ベルトフロアタイプ[*20]の『ファイナルファイト』を作ったんです。当時、僕はアメリカに行ったことがあって、そうしたらこの手のタイプの格闘ゲームが流行っているんですよ。ああ、アメリカ人は殴るゲームが好きなの？　と思ったし、当時の殴り歩きゲームにはまだまだ改良の余地があること



＊18　ストリートファイター
1987年、カプコンより発表。アップライト筐体に圧力センサー付きのボタンがふたつ用意されており、ボタンを押した時の強さによって、ゲーム中キャラクターが繰り出す技の攻撃力が変わった。レバーとボタンの操作の組み合わせで3種類の必殺技が使えた。格闘ゲームの元祖。安田さんにとっての心の名作。



に気づいていたので、よりでかいキャラクターが殴りまくる、派手なゲームを作ろうと思ったんです。それで主人公のメモリにアニメ用キャラクターメモリの約3分の1である、当時破格の3Mバイトを割いて、12パターンのアニメーションを仕込んだ。その時点で世界一ですよ。さらに操作面も改良しました。当時の殴り歩きゲームは、じょうずな人にしか気持ちよく遊べなかったんです。僕にはパンチもキックも使い分けができないので、攻撃ボタンもひとつにした。そのかわり技のバリエーションは、連続でボタンを押せば連続技が出るようにして、カタルシスを誰にでも味わえるように仕込みました。最終的に西谷君が少ない材料を何とかまとめたから完成したし、いろいろ企画的な実験を入れて成功したので面白くなったのですが、コンセプトと操作系まで僕の好きなように作らせてもらえて、本当に嬉しかった。結果的には3万枚[*21]も売れたのでビックリしました。

――なるほど、その『ファイナルファイト』のヒットがあって、『ストII』で大きなROMを使えるようになったわけですね。

安田　そうです。その結果、人材もたくさん用意してもらえた。『ストII』に関しては、最初から最後まですべて西谷君のおかげですね。前作『ストリートファイター』が一対一だったのに、今度は8人のキャラクター同士を戦わせる。それは世界一の企画ですよ。最初から「いける」って思ってました。

――キャラクターデザインも格闘家、中国娘、野人、軍人、相撲取り、ヨガ仙人……と、異種格闘技らしさを発揮していましたね。ある種、安田さんのオリジナリティが爆発した仕事だったのでは。

安田　全部が僕の仕事ではありません。でもね、後に人から「『ストII』はキャラ

＊19　メモリの供給不足
かつてカプコンでは『ロストワールド』の制作の際、半導体メーカーの1MマスクROM（Read Only Memory＝読み込み用記憶装置）にプログラムを焼き付ける成功率が極端に落ちたことがあった（最低約2割）。そのため『ファイナルファイト』の制作時にカプコンは、基板販売数を伸ばすために、そして保険として1基板におけるマスクROMの使用本数を半分にしなければならなかった。

クターなんてなくても、○と×でもいいんだよ。ジャンケン[22]なんだから」と言われたんですよ。「グラフィックが優れていたわけじゃない。『駆け引き』というゲーム性だけが大事だ」なんて。しかし、キャラクターが人間の形であることによって、初めて人間の認知能力を使ったものができるわけですよ。「蹴り」という操作は、人間の形をしているからできるわけで。それを無視して、浅い理屈でゲーム性を語られてしまったことで、絶望感を感じましたよ。それから10年間は、そういうことを言う人たちとは口をききませんでした。

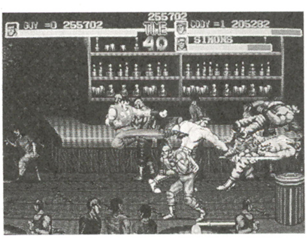
――『ストⅡ』は、人間のキャラクターを使ったから、異種格闘技ゲームになりえた。そのインタフェースを無視されたことへの絶望……。

安田　たとえば『テトリス』[23]（88年・セガ）ならば、一番長い棒状ピースは赤い色をしていないといけないわけです。強い色で印象づけないといけない。あれはきっと自然にデザインしたものだろうけど、デザインとして正しい。

――つまり、ゲームの企画を視覚化するために、デザインやキャラクターグラフィックがある、と。

安田　僕はデザイナーという立場でゲームの企画を絵で表わすわけですね。プログラマーはプログラムでゲーム世界（ルール）を表わす。どっぷり企画にはまって、ゲームに最適化したデザインを考えるというのが僕らの仕事です。自分の個性は二の次。僕は『ストⅡ』に関して「人間」と言ったけど、もっと突き詰めて言えば、グラフィックはインターフェースなわけです。人間がコンピュータに語りかけるものがコントローラであるならば、コンピュータが人間に語りかける「道具」がグラフィックなんですよ。グラフィックに欠陥があれば、ゲームにはならな

＊20　ベルトフロアタイプの『ファイナルファイト』
1989年、カプコンより発表。昔のゲームは、ベルトに背景を描き、そのベルトを動かすことで場所の移動を表現した。そのことから背景が横向きに流れていく（横スクロール）タイプのゲームをベルトフロアタイプという。『ファイナルファイト』は敵の本拠地へ単身乗り込んで、多くの相手を拳と蹴りでばったばったとなぎ倒しながら、強力なボスと対決するという、格闘ゲームの原点のような作品。



い。僕は「春麗」[*24]のグラフィックを作るのにたった1ヵ月しかかけていないんですけど、ゲームの企画がすぐれていたから、過剰に作り込む必要がなかったんです。

――なるほど。『ストII』の大ヒットで、安田さんはデザイナーとして知名度を獲得しましたよね。

安田　クルマのコンセプトカーってありますよね。コンセプトカーのデザインっていうのは、クルマの部品を精密に描くんじゃなく、みんなが本当に乗りたいクルマを描くことだと思うんです。その仕事こそがデザイナーの仕事ですよ。でも、当時のカプコンではデザイナーという職業が重要視されていなくて、ドットを描く人＝ドッターしか存在し得なかった。そのせいでドッターは、コンセプトワークとアニメーターと両方の仕事をしなければならなかったんです。昔はそれでもよかったけれど、時代を追うごとにコンセプトワークは非常に重要になってくると思っていました。だから、そうなった時のために、一見ムダだと思われたコンセプトデザインを含む、そのゲームに最も最適化されたデザインを生みだすことで、僕は自分のプライドを形成してきたんです。

――西谷さんとがっちり組んでゲームを作っていくと、『ロストワールド』の時のように、たくさんの成長があったんでしょうね。

安田　僕はいつもゲームを作る時、「誰がどんなふうに遊んでいるか」という未来の風景をまず予想して、そこから逆算してゲームを考えるんです。つまり、理論でゲームを作る、西谷君のやり方がわからなかった。でも、理屈を否定したら、僕は新しいものを取り入れなくなる。僕にないものを持っている彼と一緒にやっ

＊21　3万枚
基板が3万枚売れることは、ゲームセンター市場で大ヒットである。ちなみに『ストリートファイターII』は8万枚出荷、1993年にカプコンは大阪証券取引所市場第二部に上場。

＊22　ジャンケンなんだから
『ストリートファイターII』は、打撃とガードと投げという3種類のアクションを上手に使いわけることによって、相手のキャラクターと戦うゲーム。打撃はガードで防がれ、ガードした敵は投げ技をくらいやすい。そして、投げ技は打撃によって防がれやすい、というジャンケンにも似た三すくみの状態が作られている。

＊23　テトリス
1988年、セガが商品化。画面上におちてくる7種類のブロックをうまく組み合わせて並べていく。もともとはソ連(当時)にいた科学者ロシア人のアレクセイ・パジトノフが考案したパズルゲーム。「落ち物」と呼ばれるパズルゲームジャンルを築き上げた。だが、その優れたアイデアと版権をめぐってセガと任天堂、ソフトメーカーのBPSが衝突。『テトリス』は複雑な権利関係を背景にして世に送り出された。

て、ずいぶん深いところまでふたりで行けたと思っています。西谷君と、ロジカルとフィーリング[*25]をあわせるという「フィジック」というのを編み出したんです。まず、フィーリング（感性）で未来を予想するんですよ。それをロジック（論理）でどういうふうにしたら実現できるか検証していく。その中で普遍性の低い理論を潰していって、普遍性の高い理論で埋めていく。そうやって、感性と理論の幸せな結婚がないと、次がないんですよ。

――次がないっていうのは、次にゲームを作れるチャンスがないってこと？

安田　毎回そうです。今のがダメだったら次がないから。僕、カプコンが潰れそうな時に何本もゲームを作っていたから、カプコン＝僕の物と思っているんですよ。僕はモノ作りしていると気持ちいいんだけど、カプコンがダメだと僕の存在意義がない。遊びって、言ってみれば刺激の連続体だから、同じことを繰り返すことは刺激がなくなる。かっちり真面目にやっているだけじゃ、何も仕事をしていないのと同じです。

「『ターンAガンダム』は理想の留学でした」「ドラマ」か「ゲーム性」か。

大抜擢だった。

一介のデザイナーだった安田さんが、あの『機動戦士ガンダム』最新作の登場人物のデザインを担当するなんて！　テレビアニメ『ターンAガンダム』[*26]。20年の歴史を持つテレビアニメ『機動戦士ガンダム』シリーズの1999年に放映された

＊24　春麗
『ストリートファイターII』に登場した中国系の女格闘家。秘密警察に所属し、悪の組織シャドルーを追うという設定。ちなみに彼女をデザインした切手が1998年に南アフリカ共和国で発行されたこともある。

＊25　フィーリング（感性）
安田さんは感性というものに対して、こんな意見を持っている。「感性とは、今まで培ってきた経験の中で、高速処理できるようになったものを言うんだと思うんです。たとえば、怒っている人の顔を見て、怒っているんだと判断できるのは、経験の高速処理でしょう。感性が鈍い人は、怒っている人を見たとしても、無礼なことを言う人だと思う」

最新作。そして富野由悠季[*27]監督の放つ野心作だ。

『機動戦士ガンダム』シリーズは、これまでも永野護やカトキハジメなどの才能を発掘してきた。安田さんも、発掘されたひとりということになる。

彼はゲームの仕事を中断して、ガンダム独特の作劇方法に挑んだ。そうして生みだされたのが、褐色の肌と銀色の長髪を持つ主人公ロラン・セアック、そして月の女王ディアナ・ソレルだった。

——安田さんは数年前に「有限会社あきまん」を設立しましたが、カプコンから独立したんですか。

安田　よく覚えていないんですけど、1998年に岡本（吉起）さんが「税金対策のために会社を作ってあげたよ」って、勝手に会社の名前まで決められて（笑）。

——会社の運営はどうしているんですか。

安田　それも岡本さんは考えていて、カプコン本社2階のサポートチームで、「あきまん」のマネージメントをやってくれています。だから、僕はカプコン社員でありながら、形だけ抜けたという感じですね。でも、言霊（ことだま）というのは恐ろしいもので、形だけでも抜けられると、いきなり気持ちまで自由になったんだよね。

——いわゆる社員であることの雑務から解き放たれたわけですね。

安田　それまでもやってなかったけど（笑）。カプコンはもともと大会社じゃないから、初期にいた開発員はすぐに上司になって、会社を大きくするために現場か

＊26　ターンAガンダム
1999年4月から1年間放映された『機動戦士ガンダム』シリーズ最新作。西暦2343年、月で暮らしていた人類が、地球に帰ってきた。そのことで月の人類と地球人類が衝突する……。監督は富野由悠季。

＊27　富野由悠季
1941年生まれ。日大芸術学部映画学科卒業後、1964年に虫プロダクションに入社。『鉄腕アトム』等の演出を手がけた後、退社。フリーとなる。1977年に『無敵超人ザンボット3』を総監督。以来、『機動戦士ガンダム』シリーズなどの人気作の監督を務める。

ら離されてしまうんですね。でも、僕はずっと開発員でいたいし、後進から追い抜かれるのはイヤだし、生涯現役でいたい。そのためには絵を描くことに執着し続けるしかなかった。会社には研究機関というのがあるでしょう。僕にとって、その研究とは絵を描くことだったんです。だから、絵ばっかり描いてずっと雑務はやらなかった。その代わり、僕は5年に1回のヒットとか、いや、みんなの心のヒットを作って「やっぱりすごいよなあ、安田を使わないと損だよ」と思わせなくちゃいけなかったわけ。

――「独立してもやっていける」みたいな自信は、どこから生まれたんですか。

安田　『ターンAガンダム』でしたね。あれは本当偶然なのか、岡本さんが仕掛けたのかわからないけど、富野監督が「俺が選んだ」って言ってくださった。僕が思うに富野監督は男であることを一番大事にしている方で、あまりにマッチョ。ガンダムというものを一度生みだしたら、責任を持ってアフターケアしないといけないと思っているように見えました。

――ゲーム作りが本業である安田さんにとって、ガンダムの仕事は何だったんでしょう。

安田　留学でした。僕は絵の基本は手描きだと思っているんです。そこでスペシャルな能力を持ってすべてに転用または活用するべきだと考えているんですが、会社ではドット絵以外の絵を描いていると、仕事をしていないと思われることが多かったんです。それで遠慮しながら研究していました。たとえポスターを描いていてもね。だから、留学して、絵の研究だけに没頭できて夢のようだった。し



かも、間違いなく世界最高峰のレベルの留学ですよ。別にガンダム信者だからそう言っているわけじゃなくて、キャラクターという架空の世界をあそこまで広げることができているものなんてガンダムのほかにないでしょう。ある意味でカプコンの15年間を凌駕するくらいの研究ができました。

――『ガンダム』留学において、最も研究の成果が挙がった部分はどこですか。

安田　「ドラマ」ってことです。ずっと「ドラマ」ってなんだろうと半年以上悩んでいて、脚本会議に出してもらったんです。そうしたら、僕らが「ゲーム性」という言葉を核にゲームを理論だてるように、彼らは「ドラマ」を核にしていたんですよ。彼らの言っている「ドラマ」とは、人間が想像して生みだすエネルギーのことだったんです。

――人間の想像力？　具体的に言うと？

安田　人間っていうものは、いろんなことを想像したり、妄想しますよね。たとえば円柱を見たとすると、ガンダムマニアなら「サイド7に似てる～」って言うし、アホな男の子だったら「女の使う○○○に似てる～」なんて思うかもしれない。人間ってのは「思い発生器」なわけ。たとえば「ヤクザと先生が学校の中で出会う」というシーンがあったとしたら、人間はどう思うのか。出会う場所が学校ではなくて、新宿歌舞伎町だったら、また違うことを思うよね。さて、どうなるかと時間が止まった瞬間が「ドラマ」なんだよね。この「ドラマ」という考え方がわかった瞬間、一気にキャラクターデザイン方法が完成したわけ。

――ドラマを使ってキャラクターをデザインしていった。

安田　そう、ドラマが生まれるようなキャラクターデザインをすればいい、なるべく人間と人間の距離を離してデザインをしていけばいいんだ、と。でも、そこにドラマがあるとお客さんに知らせるためには、何かしらの観測視点が必要だと思った。そこで主人公ロランの視点を利用して、一本筋を通せばいいや、と。ロランの視点から近い人間は、従来のアニメの記号で「美しい」と呼ばれるデザインにして、ロランから遠い人たちは印象の薄いキャラクター、技術的にいえば目を小さくデザインする。そういうキャラクターデザインの遠近法を使ったんです。僕は、僕のやり方でそういう平面を作った。それを使って監督が立体的に組み上げげた。その中に創造的宇宙が広がるという、それが『ターンAガンダム』のやり方でした。

——うーん、面白いですね。

安田　面白いでしょう。僕も3年留学してやっとわかった。これは全部、僕が発見したやり方だったんです。もしかしたら、偉大な先人たちや安彦良和さんが何気なくやっていたことを真似ただけかもしれませんが、僕が僕なりに気づいたやり方だったから。

——カプコンでデザインの仕事をするのと、ガンダムでデザインの仕事をするのと、違うところはありましたか。

安田　もの作りという点では同じです。だけど、細かいところでいうならば、アニメの現場の方が成熟していました。僕はカプコンの中でほかのドッター[*28]たちに、僕は力があるんだというのを見せつけながら仕事をしなくてはいけなかったんですね。そうしないと、仕事ができなくなるから。内側のスタッフにプレゼンテ

***28　ドッター**
ドット絵を打つ人。ドット絵師などと同じ意味。

ーションをしながら、ドットまで打つという仕事をしていたんです。彼らに、やっぱり安田さんは仕事ができるなあ、と思わせるのが仕事だったんです。

――そこが違った。

安田　サンライズで初めて仕事をした時は、ほかのアニメーターの画力に勝ろうと思って、カプコンにいた時のように、ほかのアニメーターよりも上手く絵を描こうと思ったんです。おかげでけっこう時間がかかったんだけど、ある日、富野監督が来て「安田君、アニメーターの真似なんかするな」って言ってくれたんですよね。「そういう〝線〟はアニメーターがフォローするから、キミはデザインをしろ」って。サンライズではラフでもよかった、むしろこの登場人物がどんな性格で、どんな服を着て、誰とどんな関係か、っていう、企画の骨格をグラフィックにする、目で見える企画にする、本来のデザイナーという仕事ができたと思うんです。それでカプコンよりも守られているなあと思いました。ものすごく楽なんですよ。これが本来の形だと思いました。

――しかし、『ターンAガンダム』の仕事をして、ゲーム以外の分野でも安田さんの名前を知る人は多くなったと思うんですが。

安田　でもね、僕はゲームグラフィッカーのための称号が欲しくてたまらないんですよ。なぜならキャラクターデザイナーっていうのは、アニメーションを作っていた人の称号でしょう。僕はゲームを作ってるんだから。

――ゲームに最適な絵を描くのが、安田さんの仕事だから。

安田　でもね、どうしても僕は「ゲーム性」というのがわからないんです。みなさんのいう「ゲーム性」なるものこそが「ゲーム」であるという認識に、ゲームグ

ラフィッカー、つまりコンピュータゲームのコントローラの反対側をつかさどるものとして異議を申し立てたいし、抵抗したいんです。それが僕の15年間でもあった。開発現場ではお題目のように「ゲーム性」という言葉を使うけど、「ゲーム性」のためにゲームがあるのではない。「ゲーム性」というのはゲームの面白さの一要素にすぎないことを証明して、もっといろんな面白さをゲームに盛り込めるようにしたいなあ……と夢見ているんです。

――ゲームが「ゲーム性」だけで語られるわけではないとするならば、安田さんにとってゲームとはなんでしょう。

安田　コンピュータゲームを遊ぶと、人間の脳はいい感じで刺激されますよね。アクションゲームなど、体を上手く使ったりするものは、小脳など古い部分を刺激しているんでしょうし、ロールプレイングゲームやシミュレーションのような思考系のゲームは、脳の新しい部分を刺激しているのでしょう。理科で習ったことが本当ならばね（笑）。僕はゲームって、自然界を生きるために必要な「成長力」を娯楽に転用しているものだと考えています。そして脳の階層と同じだけ、面白さの階層があるんじゃないかとも思います。だけど、「面白さ」を浅い理屈で考えると――さっきの「ゲーム性」の話に戻りますが、「駆け引き」のような脳の表層部分のみを使っているようなところだけを語ることになるわけです。もっと原始的な「気持ち良さ」をすごく軽視してしまう結果になりがちなんです。「気持ち良さ」っていうのは脳のもっと原始的な部分を刺激するわけですよね。音とか、タイミング、リズムとかいろいろ。僕らはあらゆる対象物を見て、自分の感情を同化させて昇華させることができるわけですよ。たとえば固いハンマーで地

面を叩くと、詰まった感じがありますよね。その詰まった感じを流してやると気持ちがいいわけですよ。だから効果は流すように作る。止まるよりも流れる方が未来を感じるわけだから。

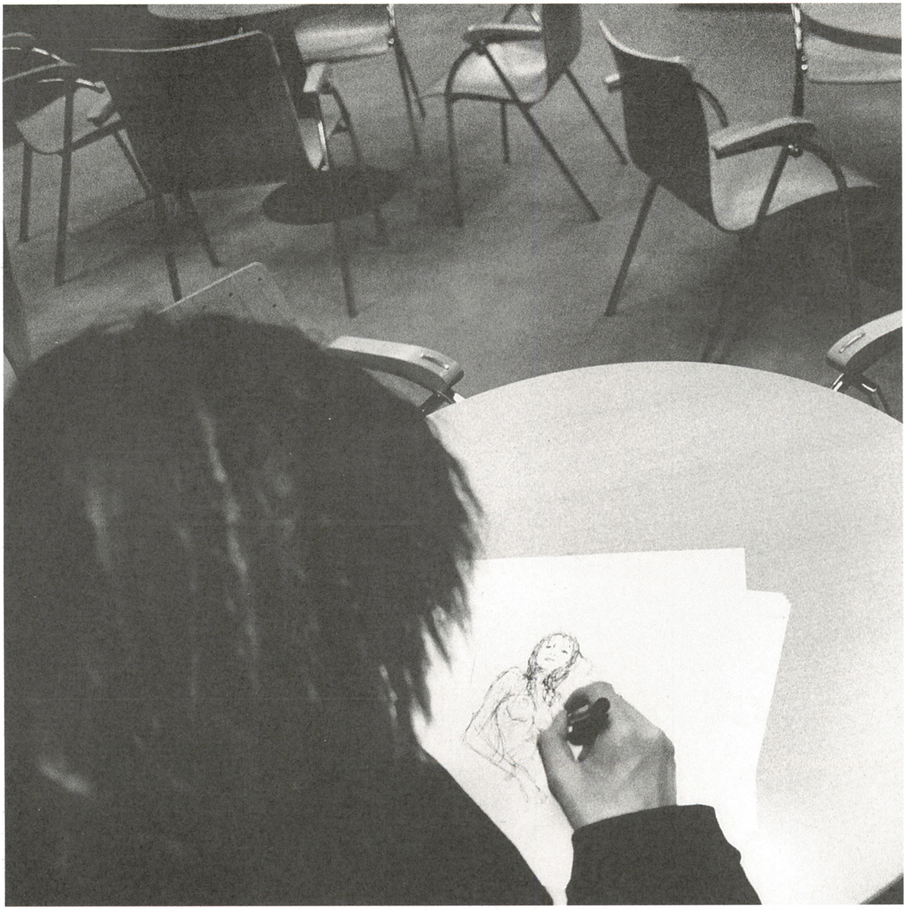
――ゲーム制作者としてデザイナーとして、最も理想的な絵とはなんでしょうか。

安田　ゲーム制作者としては、ゲームが面白くなるように仕組まれている絵がいいな。絵描きの安田としては、想像空間の中で永遠に終わらない絵を描きたい。人間は飽きるようにできています。逆にいうと飽きるまでが面白いと感じられる時間。面白いっていうのは情報を処理している瞬間だと思うんです。人間は情報を処理すると飽きてしまう。結論を出させない絵を、ずっと視点を誘導されて、誘導されるたびに新しい発見がある、そんなゲーム的な絵を描いてみたいです。

マエストロの横顔

取材の直前、カプコンの広報田中さらさんから電話がありました。
「安田が新幹線を乗り間違えちゃって、取材の開始時間を遅くしてもいいですか」
何でも、安田さんは僕らのいる東京と反対方向の新幹線に乗ってしまったそうなのです。そのマイペースぶりがなんとも安田さんらしさなんでしょうか。

結局、安田さんがやってきたのは数時間後。しかし、彼はくったくのない笑顔で僕らの前に現われました。
「いやあ、岡山行きの新幹線に乗っちゃいました。すみません」
聞けば、明日からアメリカに発つと言います。関西に帰らなくていいのですか？　と取材の終了時刻を気にすると、
「いや、時間はいいです。お互いベストの仕事をしましょう」
と男らしい発言。結局、新幹線の終電がなくなる時刻までお話を聞くことができました。ゲームに対して真摯に向かいあい、『ターンAガンダム』の仕事をあくまで留学・副業であると断言する安田さん。ゲームのグラフィックはゲームデザインにおける重要な要素であること、そして、その視点からゲームを作っている人があまりに少ないこと。それを痛感した2時間でした。

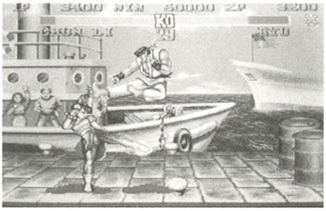


安田 朗　作品解説

ストリートファイターII

拳法家、相撲レスラー、中国女、ヨガ仙人などの8人のキャラクターを使い、1対1で戦う格闘タイプのゲーム。このゲームは、ほかの人が遊んでいるところに割り込んで、対戦を挑む「乱入」という新しいシステムを採用していた。対戦後は勝った方が継続して遊べるため、ゲームセンターには腕自慢のプレイヤーが集まり、緊張感に包まれた。

プレイヤーの移し身となる登場キャラクターは6頭身。普通のゲームと比べると、かなり大きめのサイズだ。また、アクションのパターンも多い。これは「異種格闘技」という肉弾戦を描くために人間の動きを強調する必要があったからだ。キャラクターの持つ、ワザの多彩さ、速度や攻撃範囲の違いをパンチとキックのアクションで表現する。そのために最適化されたデザインこそ『ストリートファイターII』のヒーローたちだったのだ。安田朗さんは本作において「春麗」という女性格闘家などを描いている。



1991年　アーケードゲーム
発売元／カプコン

● 安田 朗　作品集 ●

1986年
サイドアーム
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1988年
ロストワールド
アーケードゲーム　発売元／カプコン
麻雀学園
アーケードゲーム　発売元／ユーガ

1989年
麻雀学園スーパーまる禁版
アーケードゲーム　発売元／ユーガ
ファイナルファイト
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1990年
戦場の狼2
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1991年
ストリートファイターII
アーケードゲーム　発売元／カプコン
キャプテンコマンドー
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1993年
スーパーストリートファイターII
アーケードゲーム　発売元／カプコン
パニッシャー
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1994年
ヴァンパイア
アーケードゲーム　発売元／カプコン
X−MEN
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1995年
マーヴル・スーパーヒーローズ
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1996年
ウォーザード
アーケードゲーム　発売元／カプコン
ストリートファイターZERO2
アーケードゲーム　発売元／カプコン
スターグラディエーター
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1997年
ストリートファイターIII
アーケードゲーム　発売元／カプコン
ヴァンパイアセイバー
アーケードゲーム　発売元／カプコン

1998年
ストリートファイターZERO3
アーケードゲーム　発売元／カプコン

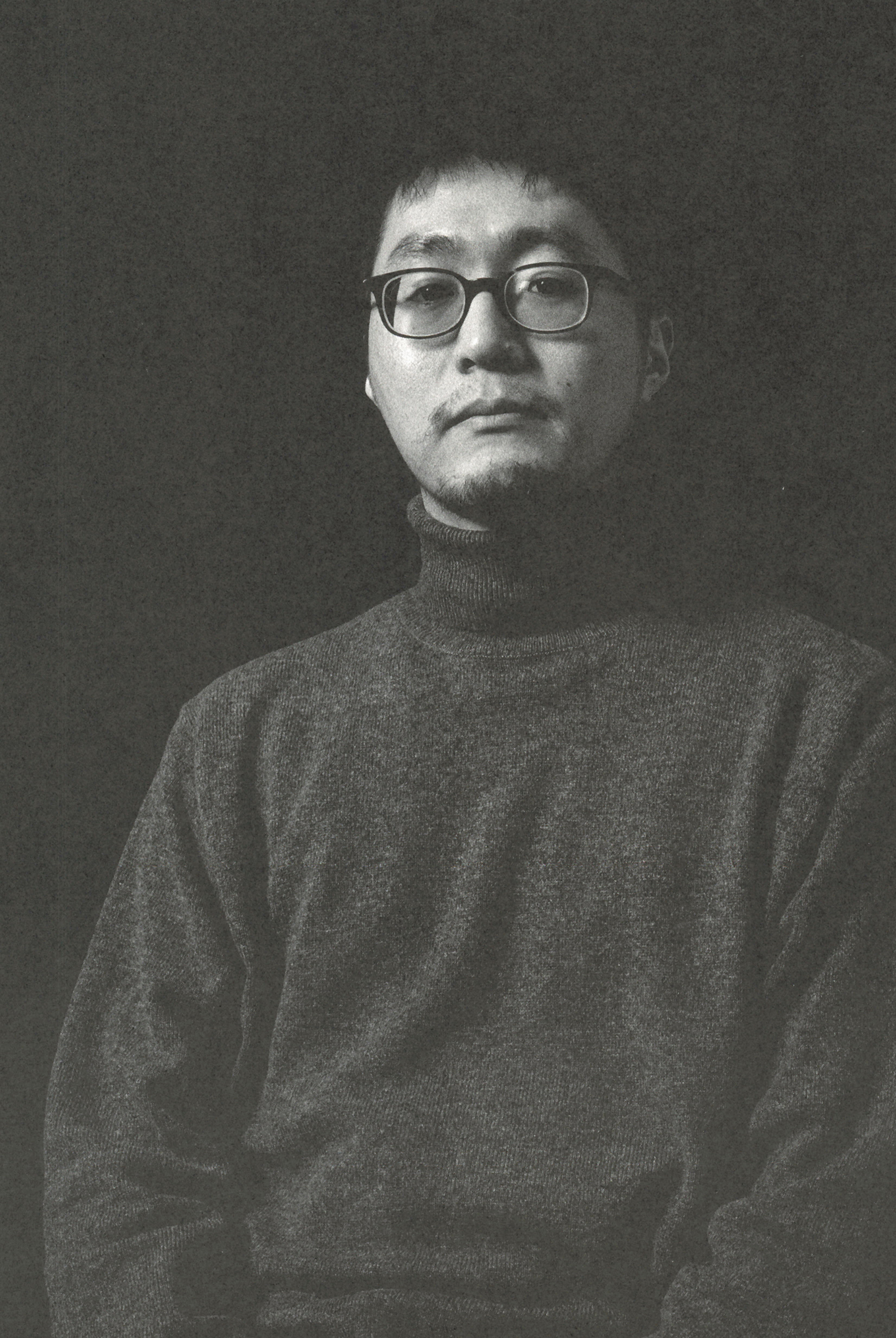
1999年
ストリートファイターIII サードストライク
アーケードゲーム　発売元／カプコン
ファイナルファイトリベンジ
アーケードゲーム　発売元／カプコン
パワーストーン
アーケードゲーム　発売元／カプコン

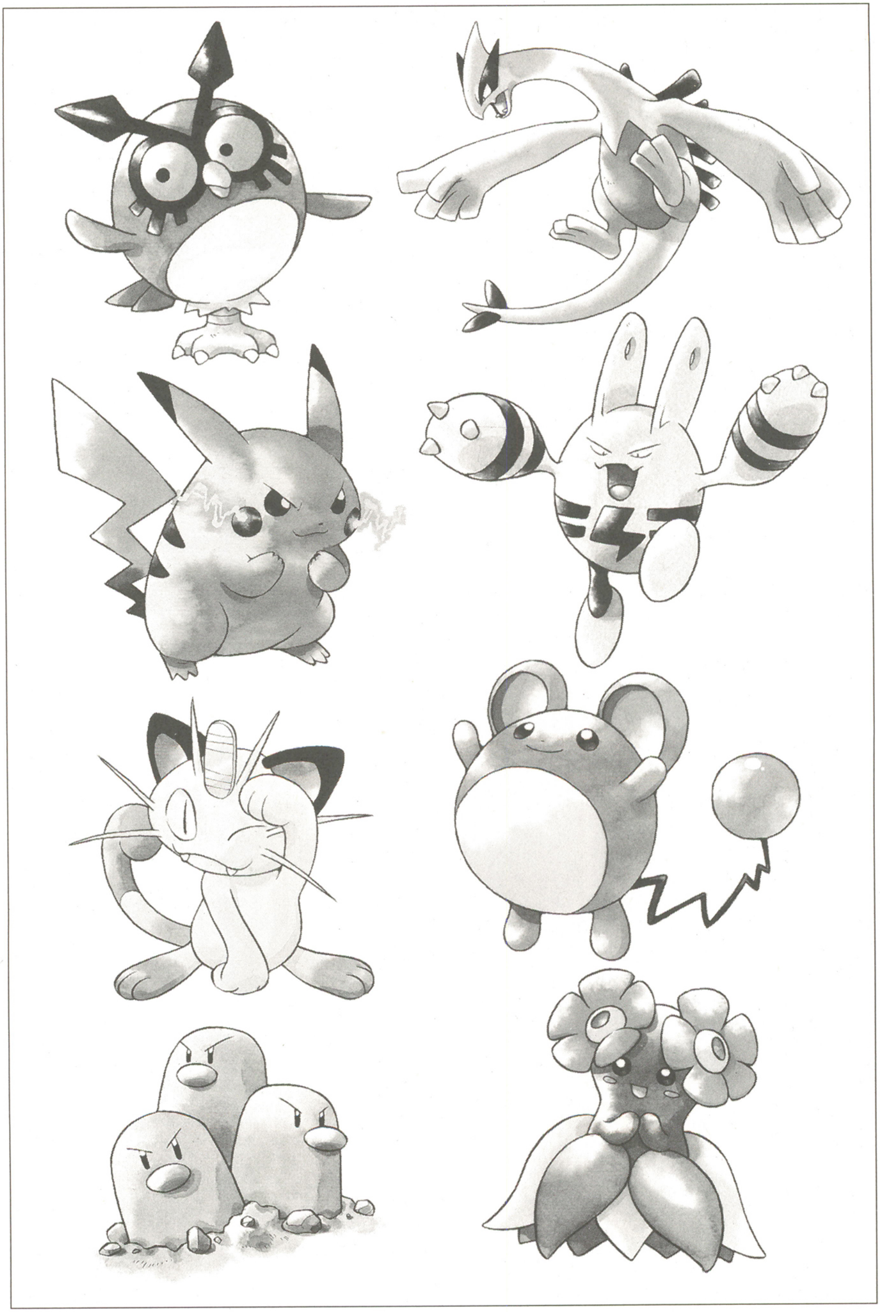
2000年
パワーストーン2
アーケードゲーム　発売元／カプコン

杉森　建

Sugimori Ken

1966年1月27日生まれ。福岡県博多市出身。
1984年私立本郷高校卒業。
1989年（株）ゲームフリークに創立メンバーとして参加。
2000年『ポケットモンスター金・銀』が第4回日本ゲーム大賞優秀賞を受賞。





数人の熱狂的ゲームファンが、自分たちの手でこつこつとゲームを作り始め、見事に大ヒットゲームを生み出す。

今や1兆円産業ともいわれるゲーム産業の中でも、数少ないサクセスストーリーの持ち主が杉森建さんだ。

もともとはマンガ家を目指していた彼の運命を変えたのは、テレビゲームを題材にした一冊の同人誌だった。83年に発行された『ゲームフリーク』創刊号。まだ当時はテレビゲームを題材にした商業誌など、一冊もない頃。もちろんゲーム攻略本なんていう書籍も存在しない。その中でゲーム情報を唯一発信していたのが、同人誌『ゲームフリーク』だったのだ。杉森さんは、慌ててその同人誌を作っている人物に手紙を送る。

その人物とは田尻智、後の『ポケットモンスター』のゲームデザイナーであり、ゲームライターの先駆けとしてその名をはせた天才である。

ふたりの出あいがあり、ゲームメーカー、ゲームフリークが設立され、そして『ポケットモンスター』が生まれた。

あふれんばかりのゲームへの愛、その愛が見事に結実した稀有な例がここにある。

「コピー紙にホッチキス止めの『ゲームフリーク』」日本初のゲーム専門同人誌、誕生。

杉森さんが多感な少年時代を送った70年代は、マンガとアニメの黄金期だった。『巨人の星』や『あしたのジョー』など数々の名作マンガが生まれ、アニメでは『宇宙戦艦ヤマト』ブームが起こった。その影響を全身で浴びながら育ったのが杉森さんだ。

マンガ好きだった父親の影響で、物心ついた頃から『巨人の星』や手塚治虫のマンガに囲まれて育った。彼は父親の仕事の都合により転校を繰り返したが、その都度、新しい学校でマンガ新聞をわら半紙で作り、クラスのちょっとした人気者になっていたという。スーパーカーが流行ればスーパーカーものを描き、『宇宙戦艦ヤマト』が流行れば、宇宙戦艦ヤマト風マンガを描く。自分の絵で人の興味を集めることの快感を知った彼は、自然とプロのマンガ家を目指した。そして、彼は運命の人、田尻智に出あう。

――杉森さんはテレビゲームの『スペースインベーダー』[*1]やアニメ『宇宙戦艦ヤマト』の洗礼を受けた世代ですよね。

杉森　そうですね。『宇宙戦艦ヤマト』『機動戦士ガンダム』[*2]直撃世代です。中学から高校にかけて、べたべたのアニメファンでした。『スペースインベーダー』(78年・タイトー)ブームの時は中1だったんですが、中1にとって1プレイ100円

＊1　スペースインベーダー
1978年、タイトーから発表。国内外でいち大ブームを巻き起こす。シューティングゲームの元祖。制作者の西角友宏のインタビューは、本シリーズ「VOL・1」に収載。

＊2　機動戦士ガンダム
1979年、放映開始。ミノフスキー粒子というレーダー電波を妨害する技術の開発により、遠距離兵器が使用できなくなった近未来が舞台。独立を図ろうとするスペースコロニー〝ジオン公国〟と地球側の〝連邦軍〟が戦う。モビルスーツという近接戦闘が可能な人型兵器を発明したジオン公国に対し、連邦軍が送り出した新型モビルスーツが〝ガンダム〟。アニメでは戦火の中、偶然〝ガンダム〟に乗り込んだ、16歳の少年アムロ・レイの成長をきめ細やかに描いている。制作は日本サンライズ。監督は富野由悠季。

は高いし、しかも『インベーダー』はすぐにゲームオーバーになる代物ですから、あまり手が出ませんでしたね。当時の僕は非常に気弱な少年でしたから、あの頃のゲーム喫茶とかゲームセンターはいかがわしくて、入れなかったんです。登場から数年が過ぎて、おもちゃ屋の店頭にアップライトの筐体が並ぶようになって、50円ぐらいで遊べるようになってからは、どっぷりと死ぬほどやりました。

——子どもの頃はどんなマンガを描いていたんですか。

杉森　『ガンダム』とか、アニメのネタを盛り込んだパロディ風マンガを友だちとリレー形式で描いていました。自分が数ページを描いたら、次の人が続きのストーリーを描くという、非常に面白い遊びでした（笑）。ノートを4つ折に破いて、ホッチキスで止めて。だいたい16ページ程度の小冊子を全部で300冊になるくらいまで、何年も続けていたんです。まだ、家に残っていますよ。

——当時はどんなゲームが好きでしたか。

杉森　当時は、ゲームをどのメーカーが作っているか、誰も知らない時代だったんです。でも、僕はマニアだったから、深読みしたり、調べたりして『ギャラクシアン』[*3]（79年・ナムコ）はナムコという会社が作っているんだ！　なんて、人に言っても理解してもらえない知識をたくさん知っていたんですね。『インベーダー』はタイトー製がオリジナルで、ほかの『インベーダー』っぽいゲームは全部コピー品だみたいな、そういう知識。そういうことを人に言いたくてしようがないし、わかってもらえなかった時代だった。ところが高校2年『ゼビウス』[*4]（83年・ナムコ）が流行り始めた頃に、たまたま新宿の同人誌専門店[*5]に行ったら、コピー紙をホッチキス止めで製本した『ゲームフリーク』[*6]創刊号を見つけたんです。

＊3　ギャラクシアン
1979年、ナムコより発表。曲線を描きながら、旋回し攻撃してくるカラフルな敵を宇宙船で撃ち落とすシューティングゲーム。制作者は沢野和則。

＊4　ゼビウス
1983年、ナムコより発表。ソルバルウという戦闘機を操り、空中攻撃用のボタンと地上攻撃用のボタンを使い分けながら、敵の本拠地を目指す。壮大なストーリーが用意されていた。制作者は遠藤雅伸。本シリーズ「VOL・1」にインタビューを収載。

＊5　新宿の同人誌専門店
『ゲームフリーク』創刊号は新宿3丁目にあった同人誌専門店フリースペースに置かれた。杉森さんはここで『ゲームフリーク』に出あった。

＊6　『ゲームフリーク』創刊号
創刊号の表紙は『ディグダグ』の主人公キャラクター。文字は手書き、コピー紙にホッチキス止めで製本していた。創刊号の特集はタイトーが当時発表していたゲームリストだった。



――『ゲームフリーク』との運命的な出あい。当時はゲーム専門誌なんてない頃、同人誌としてもゲームを題材にしたものは珍しい時代ですよね。

杉森　『ゲームフリーク』という同人誌には、僕と同じ想いがいっぱい詰まっていて、さらに僕が知らない情報もたくさん載っていて、コレはすごいぞ！　と思いました。ところが内容はいいけど、ビジュアル的にはさびしい本だったんですね。

――当時はテレビゲームの画面撮影技術なんて確立されていないから。

杉森　そうなんですよ。同人誌で写真を印刷するなんて、お金がかかってしょうがないですから、完全に手描き。写真の代わりとして、方眼紙にロットリングで描いた画面の模写を使っていたんですから。だから、ビジュアル面で、僕の絵の技術を生かせるのではないか。僕が加わればこの本はもっと良くなる、とおこがましいことを思って（笑）、数点のイラストと手紙を『ゲームフリーク』の編集長の田尻（智）に送ったんです。そうしたら、返事がきて、そこから田尻とのつきあいが始まったんです。

――まさに文通状態ですね。田尻さんと初めて出あったのはいつですか。

杉森　アミューズメントマシンショー[*7]という業務用マシンの展示会がありますよね。当時は業者しか入れなかったんですけど、彼（田尻）が入場券を送ってくれたんです。彼は基板コレクターの先駆けで、ゲームセンターから直接、筐体を買ったりしていたから入場券をもらえたんですね（笑）。それで僕は、大きな声では言えませんが、学校をさぼって行きました。会場に行くと、各メーカーのブースに記帳のノートがあって、ノートに名前を書くとカタログがもらえるのでゲームマニアとしては書かなくてはいけない。それで、自分の名前を書いていたら、

＊7　アミューズメントマシンショー
社団法人日本アミューズメントマシン工業協会が主催するアーケードゲームの見本市。

ちょっと前の欄に田尻って名前があったんですよ。「おっ、これは近くにいるぞ！」と思って探したら、すぐそばのブースに、今まさに田尻と書いている男がいるんです。彼が書き終わるのを待って「田尻さんですか？」と話しかけたのが最初。第一印象は非常にひょろ長い人だなあ、と思いましたね。「最近どんなゲームやってんの？」なんて話をしながら、それから頻繁に週末に彼の住んでいる町田に出かけて行くようになって。

――そこから同人誌『ゲームフリーク』を手伝うようになるんですね。

杉森　コピー誌だったのは創刊3号までかな。それからオフセットになって印刷屋に頼むようになったんです。全部、田尻が仕切っていました。同人誌『ゲームフリーク』は主に会員制を採っていて、会員を募集して大きくなっていったんです。僕は単に既存のキャラクターの絵を描いていたり、原稿を書いたり、あまりオリジナリティを発揮してはいなかった時代ですね。

――高校2年生で同人誌『ゲームフリーク』を始めて、その後の進路はどうしたんですか。

杉森　僕はプロのマンガ家になりたかったんですね。でも、当然のごとく親が反対するんです。親にできるってところを見せなくちゃと思って、卒業してしばらくしてから小学館の新人コミック大賞に応募したんですけど、そうしたら佳作になって。

――おお！　すごい。小学館に応募したのには理由はあるんですか。

杉森　あの頃はちょうど『少年サンデー』が一番勢いのあった時期だったんですよ。『うる星やつら』とか『タッチ』とか。[*8] 僕は細野不二彦[*9]さんが好きだったんで。

＊8　『うる星やつら』とか『タッチ』
『うる星やつら』は高橋留美子による作品。ヒロインのラムちゃんは虎柄のビキニを着て、頭に角がはえ、空を飛ぶことができる。『タッチ』はあだち充によるラブコメディ。

＊9　細野不二彦
1979年『クラッシャー・ジョウ』でデビュー。1996年『ギャラリーフェイク』『太郎』で第41回小学館漫画賞（青年一般部門）を受賞。

ラブコメタッチのもの[*10]を描きました（笑）。

──その入選作品は雑誌に掲載されたんですか。

杉森　『増刊少年サンデー』に掲載されました。賞金も10万円もらえて、絵でお金を稼いだよって親に言えたわけです。それから編集さんとつきあいが出てきたんですが、そこから僕は意気地がなくて、あまり続かなかったんですよ……。で、まあ、さすがに親もちょっと気にして、1年ぐらいひとり暮らしをすることになったんです。それで町田に行ったんです。

──町田。つまり、田尻さんの家のそば。

杉森　そうです。田尻の家の近所にアパートを借りて。そこが『ゲームフリーク』の編集室になるんです。夜な夜な仲間が集まっては編集会議をしていました。その時期が同人誌的には一番盛り上がっていた頃、絶頂期でしたね。僕はちょうど19、20歳くらいでした。

「自分たちで理想のゲームを作りたい」編集部から開発現場へ。

同人誌『ゲームフリーク』の創刊は83年。創刊号の特集はタイトーのテレビゲーム目録だった。当時はテレビゲームを題材にした商業誌など、一冊もない頃。もちろんゲーム攻略本なんていう書籍も存在しない。その中で、田尻さんや杉森さんは自力でゲームを攻略し、それをまとめあげて同人誌『ゲームフリーク』を作っていたのだ。ゲームフリークが編集した『ゼビウス』の攻略本『ゼビウス1

＊10　ラブコメタッチのもの
杉森さんの投稿したマンガは、同人誌『ゲームフリーク』のイメージキャラクター奈夢子ちゃんを主人公にしたものだった。

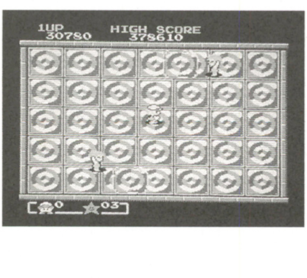
000万点への解法』は、思想家の中沢新一や音楽家の細野晴臣に影響を与えるほどの人気を呼び（なんと合計1万部を売り上げたのだという）、今のゲーム出版の基礎を形作った。だが、ファミコンがブームとなった87年、『ゲームフリーク』は23号（別冊5巻、合本2巻）を出したところで休止する。カラー画面写真を導入した商業誌が普及し、先駆者としての役割を同人誌『ゲームフリーク』は終えたのだ。

そしてゲームフリークは、次なるステップとしてゲーム作りに挑戦する。同人誌『ゲームフリーク』から、ゲームメーカー・ゲームフリークへ。自分たちが思い描く理想のゲームを目指して、手探りのゲーム作りが始まった。

――その頃、同人誌『ゲームフリーク』のメンバーでゲームを作るという目標はあったんでしょうか。

杉森　田尻はパソコンを持っていて、自作でインベーダーゲームを作るような人間だったんですよ。だから、自分たちで理想のゲームを作りたいって意識が非常に強かったんです。パソコンでゲームを作ろうかと漠然と話している時に、ファミコンのブームがきまして。どうせならファミコンで作ろうって話になったんです。それが『クインティ』[*11]（89年・ナムコ）。ウチのデビュー作なんです。オフィシャルな開発機材ではなくて、本当にファミコンを解析して、秋葉原でパーツを買ってきたり、安売りのファミコンソフトを壊して中の基板を見たり、アップルII[*12]の基板がファミコンに似ているというから、それを使ったり。そういう手作りを重ねて作

＊11　クインティ
1989年、ナムコよりファミリーコンピュータ用ソフトとして発売。襲いかかってくる敵をプレイヤーはかわしながら、敵が乗っている床を「めくる」ことで反撃する。もともとナムコのゲームへ深い憧憬があったゲームフリークのメンバーは、完成させた『クインティ』を同社に持ち込み、発売されることになった。



＊12　アップルII
1976年にアップルより発売され、世界で初めて商業的に成功したパソコン。拡張スロットが8つも付いており、このスロットにカードを差し込むことで様々な機能を追加することができた。このおかげで、たくさんのソフトウェアや周辺機器が登場した。

ったんですよ。ゲームフリークの会員にプログラムができる人が何人かいたので、そういう人間を集めて、田尻が借りたマンションの一室で、みんなでコツコツと本業の合間に作っていたんです。僕はそこで絵を描いたり、アイデアを考えていました。

――理想のゲームを目指そうというゲームフリークのメンバーが作った第1作。理想にはたどり着けましたか。

杉森　でかいボスも出ないし、スクロールもしない。だけど、アクションそのものが面白い。昔のナムコのような、古きよきゲーム。ゲーム性の塊みたいな、シンプルなものですね。『クインティ』で、主人公ができるのは床をめくることだけなんですけど、それだけでも面白い。そういうことを実践できましたね。

――『クインティ』以前にドット絵[*13]で絵を描く経験があったんですか。

杉森　ゲーム作りの経験はないですけど、昔から方眼紙に自分で考えた戦闘機の絵を描いたりしていたんで、違和感は全然なかったんです。昔から、ドット絵を見て、何でこのキャラクターはこんなに透明感があるように描けているんだろうとか、何でこんなに滑らかに動くんだろうといった分析は、いちいちしていたんです。まあ、マニアですから。その分析があったんで自分が作る時も、それほど迷わず実践できましたね。マニアの知識もバカにしたもんじゃない(笑)。最初は自分の描いたキャラクターが画面の中で動くだけで、嬉しくてしょうがなかったですよ。

――その頃もマンガ家のお仕事は続けていたんですよね。

杉森　ええ、続けていました。できれば、マンガも捨てたくなかったんですけど、

＊13　ドット絵
コンピュータの印字や絵を構成する点のことをドットという。そのドットを使って描かれた絵（キャラクター）がドット絵。

描いているうちに、だんだん僕はマンガに向いていないんじゃないかなあと思い始めたんです。

――それはまたどうして？

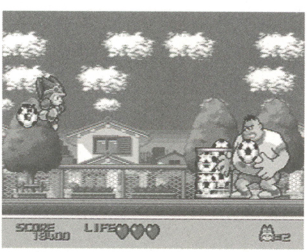
杉森　マンガ家っていうのは絵を描くだけではなくて、限られた時間の中で物語を構成して、絵を配置していかなくてはいけない。商業誌で描くには、そういう才能も必要なわけです。そういった才能は僕にはないってことが、だんだんわかってきたんですね。最後に描いたマンガ『クインティ』は月に2ページだったんですけど、それだけですら大変でしたからね。その頃は、ゲームを作るかたわらでマンガを描く状態になってたんです。田尻も、マンガよりもゲームを作ってほしいというのがあったみたいで、僕もゲームに打ち込もうかなと思って。ゲームフリークの第2作『ジェリーボーイ』[*14]（91年・エピックソニー）の発売のあたりで徐々にマンガからゲームへ移っていきました。別に廃業宣言をしたわけではないですけど。

――ゲームフリークの第4弾『まじかる☆タルるートくん』[*15]（92年・セガ）は杉森さんの企画ですよね。あの一本は原作のアクションを見事にゲーム化した作品だと思いました。杉森さんがディレクションをすることになったのは、どうしてですか。

杉森　『まじかる☆タルるートくん』は僕がゲームデザインをやった第1作です。それまで、うちのゲームはほとんど田尻がディレクションしていたんです。でも、たまたま「セガからゲームを作ってくれって話があるんだけど、たまには杉森やってみる?」と、けっこう軽い感じで田尻に頼まれたんです。それで、セガの希

＊14　ジェリーボーイ
1991年、エピックソニーよりスーパーファミコン用ソフトとして発売。スライム状の主人公を操作して冒険する。建物の壁や天井に体を張りつかせて、敵をかわしながら、ボールで反撃する。

＊15　まじかる☆タルるートくん
1992年、セガよりメガドライブ用ソフトとして発売。江川達也の原作をゲーム化。巨大キャラクターが登場したり、アニメ版と同じ声優が喋ったりと、キャラクターゲームとして練り込まれた完成度を誇った。





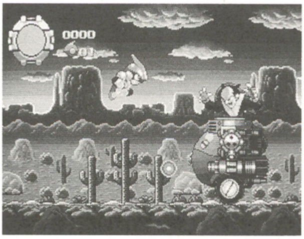
望するラインナップを見たら、マンガの原作ものがいくつかとレーシングゲームやロールプレイングゲーム[*16]があって、その中に『まじかる☆タルるートくん』があったんです。『まじかる☆タルるートくん』なら原作を知っていたし、以前からゲームになりそうなマンガだなって思っていたんです。それに、当時のキャラクターゲームって、粗悪なイメージがありましたよね。キャラクターゲームなのに、キャラクターがしっかり描けていないとは何事だって、僕はつねづね思っていたんですよ。だからこそ、キャラクターをしっかり描いているゲームを何としても作るしかないと決意したわけです。

——杉森さんのマンガ家としての、キャラクターに対する思い入れが、傑作を生んだということですね。

杉森　原作者が見て、がっかりするようなゲームにしたくなかったんです。ドット絵がダメだったら、「だから、ゲーム化するのはイヤなんだよ」って思ってしまうでしょう。ゲームを嫌ってほしくなかったんですよ。

——杉森さんの企画2作目『パルスマン』[*17]（94年・セガ）はキャラクターデザインも手がけていますよね。ガラッとかっこよくなって、『クインティ』のかわいい雰囲気と違いますが、一作ごとにテイストを変えていこうと思っていたんですか。

杉森　あまりそんな感じはないですね。『パルスマン』は僕の地で描いた感じに近かったですね。『パルスマン』あたりで、キャラクターデザインのコツがわかってきた気がしました。ゲームで表現したいことを、うまくキャラクターに入れ込んでいく。パルスマンだったら、電気や直線のイメージを上手くデザインに取り入れていく。ポケモンでも、電気を使うポケモンは体の色が黄色だったり、しっぽが



＊16　ロールプレイングゲーム
セガが当時、ゲームフリークに発注しようとしたゲームには、セガの看板ロールプレイングゲームのパート４もあったそうだ。

＊17　パルスマン
１９９４年、セガよりメガドライブ用ソフトとして発売。未来的で、スタイリッシュなイメージを持つアクションゲーム。フィールドに落ちている物を持ち上げて、投げつけることで敵を倒す。

ギザギザだったりしますよね。すごくストレートです。そういうコツがわかってきましたね。

——杉森さんはずっとドット絵ですよね。

杉森　僕は完全にドット絵職人、本職はドッターです[*18]。イラストもやむをえずやっていますけど、イラストはドット絵の延長で描いていますから(笑)。ドットで直描きするものも多いので、ドット絵からイラストを起こすこともあります。ポケモンの初期デザインはほとんど、ドット絵からですね。

「ここまで大げさなことになるとは思ってもいなかった」『ポケットモンスター』誕生。

虫とり網を持って野原を駆け、自転車に乗って隣町へ行く。子どもの頃に味わった、ちょっとした冒険気分がよみがえる。ゲームボーイ用ソフト『ポケットモンスター』[*19](96年・任天堂)は、子どもの頃の思い出がたくさん詰まっている。

杉森さんやゲームフリークのメンバーが6年間をかけて完成した、このゲームソフトは口コミを介して、徐々に人気を獲得。シリーズ累計4000万本以上を売り上げるに至った。キャラクターグッズは7000億円市場といわれ、国内外で8000アイテムが流通している。1998年に公開された劇場版アニメは何と650万人を動員。その年の国内映画動員数の記録を塗り替えた。

『ポケットモンスター』がここまで大ヒットしたのは、ゲームそのものの面白さ

＊18　ドット絵職人、本職はドッター
ドット絵を打つ人。グラフィッカー、ドット絵師などと同じ意味。

＊19　ポケットモンスター
1996年に任天堂よりゲームボーイ用ソフトとして発売されたロールプレイングゲーム。「ポケモン図鑑」を完成させるために、主人公は全種類のポケモンを捕まえる旅に出る。ソフトには「赤」や「緑」といった色違いのバージョンがあり、バージョンごとにゲーム中で捕まえられるポケモンが違う。

はもちろん、登場するポケモンたちのデザインが優れていたからだ。かわいらしいポケモン、かっこいいポケモン、笑えるポケモン、親しみの持てるポケモン。最大でもわずか56×56ドットの四角いマス目に描かれる絵に、魂を注ぎ込む。これぞ、ドット絵職人・杉森さんの本領だったのだ。

——収集、育成、交換、追加。『ポケットモンスター』には、たくさんの要素が詰め込まれているといわれていますが、どんなところから発想はスタートしたのですか。

杉森　ゲームボーイの通信ケーブル[*20]という周辺機器が非常に面白いってところから始まった企画なんです。あのケーブルを使って、お互いに戦ったり、交換したりすれば面白いだろうと思ったわけですね。最初は怪獣を戦わせようって話だったんです。じゃあ怪獣を描けばいいんだなと考えたんですが、怪獣なんて描いたことがない。どうしようと迷いながら、まず20体から30体ぐらいデザインしたんです。かっこいいもの、にょろにょろしたもの、かわいいやつ、よくわからない丸いやつとか。「サイドン」とか「ニドキング」とかその頃にデザインしたものが残ってますね。

——モンスターデザインにおいて、何か参考にしたものはありましたか。

杉森　最初は怪獣っぽいものをディフォルメした形で描いていったんです。怪獣個別の鳴き声みたいなのをつけたいっていうのが田尻の意向だったけど、数を重ねるうちに、だんだん表情が面白いやつとか、間が抜けているやつとか、気色悪い

***20　ゲームボーイの通信ケーブル**
ゲームボーイ同士でデータの交換やゲームの対戦ができる。パズルゲーム『テトリス』などで通信対戦して遊ぶことができた。データの通信速度は600bps。

やつが描けるようになっていきましたね。

――やはり世代的なものとして、杉森さんも『ウルトラマン』[*21]の怪獣が好きだったんですか。

杉森　いや、僕はむしろヒーロー側に肩入れしていたので、敵役の怪獣の印象がなかった(笑)。大人になってから見直すと、すごいデザインの怪獣もいるんですけど、当時はそんなに好きじゃなかった。『ポケモン』ではファンタジーRPGのモンスターを作ろうってわけではなくて、自分の味方になる怪獣を作ろうって感じでしたね。

――『ポケモン』の設定にはいろんなタイプがありますよね。草タイプのポケモン、炎タイプのポケモン、水タイプのポケモンというように[*22]。ある程度、バリエーションを意識しながら作ったんですか。

杉森　ポケモンは、僕以外の5～6人のデザイナーと一緒に作っているんですが、やはり人によって得意な分野があるんですね。かわいいポケモンをデザインするのが得意とか、変なポケモンをデザインするのが得意とか。そういうのを混ぜていったら、自然にバランスが取れていった感じですね。僕ひとりで作ったら、あそこまではできなかったと思います。最初は全部で300匹ぐらいデザインして、結局、採用したのは151匹。

――『ポケットモンスター金・銀』(99年・任天堂)でさらに100匹増えましたよね。ただでさえ151匹もいたのに、さらに100匹のモンスターデザインをするのは大変だったのではないですか。

杉森　前回やり残した部分と、バランスを取る意味で欲しいとか、こいつが進化

＊21　ウルトラマン
1965年に放映された、円谷プロによる特撮ドラマ。巨大ヒーローウルトラマンが人類を守るため怪獣と戦う。ウルトラマンの怪獣をデザインしたのは成田亨。

＊22　草タイプのポケモン、炎タイプのポケモン、水タイプのポケモン
ポケモンにはそれぞれ17種類のタイプがある。ポケモン同士が戦う時に、お互いのポケモンの属性によって有利、不利といった相性の良し悪しが発生する。

GAME FREAK© *Sugimori Ken*



したら面白いとか、進化する前が見たいとか。そういう感じでデザインしていきました。あ、パッと思いつきでできた「アンノーン」[*23]みたいなポケモンもいます。ポケモンってだいたい、モチーフがわかるでしょう。ネズミだったり、鳥だったり。そういうモチーフのない、シュールなものが作りたかったんです。宇宙から来たようなポケモン。それが「アンノーン」でしたね。

――お話を聞いていると、シナリオよりもポケモンのキャラクターデザインが優先されているような気がします。

杉森　ええ。まず、ポケモンのデザインを提示して、それにシナリオをくっつけていく。シナリオと同時進行で作っているものですから。もちろん中にはシナリオの要請でデザインしたポケモンもいますけど。

――ゲームらしい作りですね。『ポケモン』は大ブレイクしましたけど、そのプレッシャーや開発環境の変化も当然あったのではないですか。

杉森　売れちゃいましたねえ。プレッシャーを感じた時期もありましたけど、うちはガンガン作りながらでも変えてしまいますし、変更をかけますから。そんなに環境は変わっていないですね。

――『ポケモン』の大ヒットを、最も感じたエピソードって何ですか。

杉森　昨年（1999年）、ヨーロッパに行った時にパリからロンドンにつながっているユーロスターという列車に乗ったんです。その時ふと、列車の中で飲み物を買ってこようと思って、前の車両の売店へ行ったんですけど、通路をはさんで、ふたりの子どもが通信ケーブルで『ポケモン』を遊んでいるんですよ。僕が通ろうとしたら、子どもがケーブルを持ち上げてくれて、その下をくぐって前の車両

＊23　アンノーン
『ポケットモンスター金・銀』に登場するシンボルポケモン。ゲーム中の図鑑によると「たかさ0・5メートル、おもさ5・0キロ。姿かたちが昔の石板にしるされた文字に似ており関係あるのではと噂される」

に行きました（笑）。ずいぶん広まったもんだなあと思いましたよ。

――いい話ですね。まさか通信ケーブルの下をくぐることになるとは思ってもみなかったですよね。

杉森　だいたい、ここまで大げさなことになるとは思っていませんでしたから。最初の企画書の冒頭に『ポケモン』というソフトが世の中に出たらどうなるか、っていう予想される未来の情景が文章で書いてあるんです。「ポケモンの交換をしませんか？　と子どもが友だちにケーブルを差しだす」とか。それがその通りになったなあと。当時はそういう環境を作るには１００万本売らないと、そうならないだろうと言われていたんですけど、いまや1ケタ違う数字まで売れていますからね。ちょっとびっくり。アニメになることも予想していませんでしたし、まして映画になるとは。

「ドットを打つ場所で個性が出る」今もゲームを牽引するドット絵師たち。

『スペースインベーダー』もファミコンのゲームも、すべてドット絵で描かれていた。

昨今のゲーム機では３ＤＣＧやＣＧムービーなどが主流となり、ドット絵が使われることは少なくなっている。多くのゲームメーカーでは、仕事がなくなったドット絵師たちがリストラにあったり、出世して役員になっているという。

しかし、『ポケットモンスター』の大ヒットで、ゲームボーイに注目が集まり、

各社がゲームボーイのソフトを再び作り始めた。また、ドット絵師たちの仕事が増え始めたのだ。引退したドット絵師を呼び戻すゲームメーカーもあれば、役員たちが現場に復帰してゲームボーイソフトを作った、なんて例もある。

まさに『ポケットモンスター』はドット絵師復権の鍵となる、ゲームの王道的ソフトだったのだ。

――『ポケモン』を遊んでいて気づいたんですが、ゲーム中に、敵としてポケモンと出あうと正面向きなのに、そのポケモンが味方になると背中を見せるようになる。味方が背中向きというのが、すごく面白い。やはり、ポケモンの背中に頼もしさだったり、せつなさだったりを語らせているわけですか。

杉森　自分の視点でポケモンを見ているわけだから、戦闘シーンは、味方のポケモンの背中越しに相手を見るわけですよ。この戦闘シーンで敵味方のポケモンが両方正面を向いていたら、台無しなんです。データ量的にはポケモンの正面だけでなく、背中も描かなくてはいけないわけだから単純に2倍使ってしまうわけで、かなりの容量を占めてしまうんですが、あえてポケモンの背中を描いたのは、ポケモンの背中越しに見守る臨場感を出したかったからなんです。背中を見ると、こんな模様があったとか、背中の模様が目のように見えるなんて、ネタを入れています。味方になると、ポケモンの背中が見えるかわりに、今度は表情が見えなくなる。でも、表情が見えない方が、いろんなことを想像するんでしょうね。

——ドット絵やゲームボーイは、プレイヤーに想像させる余地があるという点ですぐれていますよね。

杉森　僕はゲームボーイの色の少ないドット絵も大好きなんで、なくならないでほしいな、と思っているんです。まあ、『ポケモン』はゲームボーイではやりつくした感じなんで、ハードを移さざるをえないんですけど、ゲームボーイみたいなコンパクトな環境は常に欲しいですね。

——ほかのゲームを作ってみたいとは思いませんか。『ポケモン』のデザインをすることに飽きてしまうことは……。

杉森　『ポケモン』でできないことはけっこう少ないんです。わりと何でもありの世界ですから。……たまーに飽きてしまうこともありますけどね。でも、相変わらずドット絵をプチプチ描いてます。今はドット絵でやりたいことの方が多いですから。ドット絵って奥深いんですよ。1ドット場所がずれただけで、全然違うものになる。個性が出ますよ。うちは若手だってドット絵を打てないとダメなんですよ。

——ゲーム産業を牽引するゲームフリークがドット絵主義とは。もしかしたら、ドット絵とはゲームらしさの象徴なのかもしれませんね。と言うと、きれいにまとまりすぎてしまいますけど。

杉森　いやあ、取り残されたともいいますけど（笑）。一時期はドット絵師も減ったと聞きましたけど、最近はどうなんでしょうね。ポケットステーション[*24]が出てきたり、「たまごっち」のブームがあったり、またゲームボーイが盛り上がってきたり、iモード[*25]があったり、ドット絵ってなくならないもんですよね。もうしば

＊24　ポケットステーションが出てきたり、「たまごっち」のブームがあったり
ポケットステーションは1998年にソニー・コンピュータエンタテインメントが発売した、プレイステーションと連動する携帯ゲーム機。プレイステーションに差し込むことにより、ミニゲームなどをダウンロードできた。「たまごっち」は1996年にバンダイが発売した携帯ゲーム。卵形の本体についた画面に、生き物が表示される。その生き物にエサをあげたり、ウンチの掃除などをしてあげながら育てていく。どちらのゲーム機もドット絵でキャラクターが描かれていた。

らくは大丈夫かな、なんて思っているんです。

マエストロの横顔

ゲームフリークの事務所に行くと、大きなガラスケースの中に『ポケットモンスター』が受賞した賞の盾と、その関連商品がずらりと並んでいます。

おそらく『ポケットモンスター』の大ヒットを一番驚いているのは、ゲームフリークや杉森さんたちなのでしょう。ヒットしたことで、一時は本業のゲーム作りができないほど、いろんな仕事が舞い込んだことがあったそうです。アニメの設定、映画の設定、ポケモンの公式イラストの執筆。ドット絵から生まれたポケモンが、今やアニメになり、映画になり、マンガになり、また別の新しいゲームになり……。すでに杉森さんたちの手を離れて、どんどん大きくなっているようです。

『ポケットモンスター』シリーズがどんどん生まれ、広がっていくのも楽しいのですが、願わくばゲームフリークの持ち味を生かした、新作を楽しみたい。そんなぜいたくな願いも、感じてしまうのです。

＊25　iモード
NTTドコモの携帯電話によるデータ配信サービス。600万人以上のユーザーがいる。JAVA言語を使った簡単なゲーム（iアプリ）も配信されている。これらのゲームには『スペースインベーダー』（タイトー）や『パックマン』（ナムコ）などがある。


処方せん受付
世田谷区広報板
ヒューマン都市をめざして
TEL 5478-8039
14-10

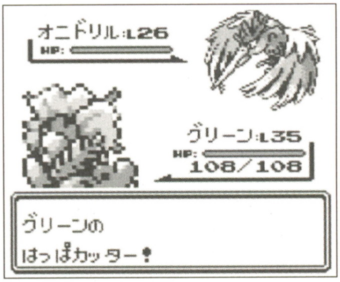
杉森 建　作品解説

ポケットモンスター(赤/緑/青/ピカチュウ/金/銀/クリスタルバージョン)

世界中にいる不思議な生き物、ポケモンを捕まえるために旅に出るロールプレイングゲーム。「悪の魔王を倒す」といった勇者の冒険物語とは違い、まるで近所の森を探検するような、身近で等身大の物語が描かれている。この親しみやすさこそ『ポケットモンスター』の特徴だ。

登場するポケモンは「でんき」や「ほのお」といった17種類の「タイプ」が用意されている。この特性を理解することが、強いポケモンを育てるコツだ。しかし、一見複雑そうに見えるこれらの特性も、ポケモンを見れば一目瞭然となる。たとえば「ほのお」ポケモンは真っ赤な体で火のような毛並みをしているのだ。

かわいらしさだけでなく、機能的なデザイン。ゲームの持つルールをキャラクターデザインに織り込む。『ポケモン』の親しみやすさとは、そんなところから生まれているのだろう。これぞゲームデザイナーでありドット絵師でもある、杉森建さんの本領だ。



1996年　ゲームボーイ用ソフト
発売元/任天堂

●杉森 建　作品集●

1989年
クインティ
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元/ナムコ

1991年
ジェリーボーイ
スーパーファミコン用ソフト
発売元/エピックソニー

ヨッシーのたまご
ファミリーコンピュータ&
ゲームボーイ用ソフト
発売元/任天堂

1992年
まじかる☆タルるートくん
メガドライブ用ソフト　発売元/セガ

1993年
マリオとワリオ
スーパーファミコン用ソフト
発売元/任天堂

1994年
ノンタンといっしょくるくるぱずる
ゲームボーイ用ソフト
発売元/ビクター音産

パルスマン
メガドライブ用ソフト
発売元/セガ

1996年
ポケットモンスター(赤/緑/青)
ゲームボーイ用ソフト
発売元/任天堂

バザールでござーるのゲームでござーる
PCエンジン用ソフト
発売元/NEC

1997年
BUSHI青龍伝
スーパーファミコン用ソフト
発売元/T&Eソフト

1998年
ポケットモンスター ピカチュウ
ゲームボーイ用ソフト
発売元/任天堂

1999年
ポケットモンスター(金/銀)
ゲームボーイ用ソフト
発売元/任天堂

2000年
ポケットモンスター
クリスタルバージョン
ゲームボーイ用ソフト　発売元/任天堂

スプライトとドット絵

グラフィックにおける技術 テクノロジーとテクニック

ネオンのように輝くカラフルな敵が宇宙空間を舞う『ギャラクシアン』(79年・ナムコ)、赤と青のオーバーオールを着た、ヒゲ顔の配管工が走りまわる『ドンキーコング』(81年・任天堂)、硬質で金属色の機体が戦う『ゼビウス』(83年・ナムコ)、宇宙に突然ぽっかりと浮かぶ自然の山やモアイ像が神秘的な『グラディウス』(85年・コナミ)、水の滴る有機物と機械が融合した不気味な世界を作り出した『R-TYPE』(87年・アイレム)……。

ゲームの美術は、シュールレアリスムにも似た不思議な世界を作り出している。これらの美術を振り返る時に、どうしても無視できないのがゲーム機の技術(テクノロジー)である。ゲームにおいては、技術の進歩とともに、新しい美しさが生み出され、独特な味わいを作り上げていたのだから。

家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータやメガドライブ、あるいは初期のアーケードゲーム(ゲームセンターのゲーム)におけるグラフィックは、背景と動画の多重合成により表示されていた。それはちょうどテレビや映画で公開されるセルアニメーションと同じ仕組みといえる。

簡単に説明すると、ゲーム画面は背景面とスプライト面という2種類の画面の重ねあわせにより表示されている。スプライト面は背景画面に影響を与えることなく1ドット単位で上下左右に位置を動かすことができるため、キャラクターを描き込むことができた。

スプライトの優れたところは、キャラクター同士が重なった時に、優先度にあわせて重なりの処理をしてくれることだった。つまり、ふたつ以上のキャラクターが重なると、優先度が低いキャラクターが消えるようになっていた。そのことにより画面に奥行きのある表現が簡単にできたのだ。また、キャラクター同士が重なった時に、衝突判定をセットすることができたりと、まさにゲーム作りに欠かせない機能が盛り込まれた。

スプライト面はゲーム機の能力にあわせて、重ねられる枚数(表示できるキャラクター数)が決まっていた。たとえばファミリーコンピュータでは3枚。つまり、3体のキャラクターを表示すると、ほかのキャラクターはう

ドット絵クロニクル

1978年
『スペースインベーダー』(タイトー)

1979年
『ギャラクシアン』(ナムコ)
初めてスプライト機能を持つ基板を使ったシューティングゲーム。

1980年
『パックマン』(ナムコ)
ミッキーマウスの人気を超えたといわれた、人気キャラクター。
『スクランブル』(コナミ)
初めて横スクロールの手法を使ったシューティングゲーム。

1981年
『ドンキーコング』(任天堂)
オーバーオールを着たヒゲ男マリオのデビュー作。
『ザクソン』(セガ)
斜め見下ろしにより、立体的な空間を表現したシューティングゲーム。

1982年
『ディグダグ』(ナムコ)

1983年
『ゼビウス』(ナムコ)
金属的なグラフィックの美しさをドット絵で表現したシューティングゲーム。

1985年
『グラディウス』(コナミ)

1987年
『R-TYPE』(アイレム)
『ダライアス』(タイトー)

まく表示できなくなり、消えてしまう（スプライトブランキング）。限られた表示枚数で、いかにすべてを表示しているようにプレイヤーに感じさせるか。プログラマーやデザイナーには技術（テクニック）が必要とされた。

ゲームのグラフィックの歩み

テレビゲームで初めてスプライト表示回路を搭載した基板を使ったゲームは『ギャラクシアン』だった。以後、ゲーム機にはスプライト表示回路が当たり前のものとなり、次々とバージョンアップされていく。

アーケードゲームが基板が進化していくことでテクノロジーの進歩を遂げているのに対して、家庭用ゲーム機は貧弱なテクノロジーしか使えなかった。そのかわりに制作者のテクニックが進歩を遂げていったのだ。

たとえば83年に発売されたファミリーコンピュータは前述したようにスプライト面を3枚しか表示できず、色数も53色しか使えなかった。しかし、ゲーム制作者はその制約の中で、様々な工夫をこらした。たとえば、『ドンキーコング』の主人公マリオは赤と青のオーバーオールを着ているが、これはテレビ画面がにじんだとしてもアクションが目立つための配色であり、顔にヒゲが付いているのは表情をわからせるための記号だったという（この発想はアーケード版で用いられたものだが）。また、そういった記号表現を追求するばかりでなく、ファミリーコンピュータ後期に発売された『メタルスレイダーグローリー』（91年・HAL研究所）のように、SFアニメの美しい映像を再現したものも登場した。

88年に登場したセガのメガドライブは512色中64色の同時発色を実現。また90年に任天堂から発売された後継機スーパーファミコンは4096色同時発色、さらにグラフィックをそのまま回転、拡大、縮小させる機能などを搭載した。ここまで進歩するとグラフィック面ではかなりの表現力を持ち、ドット絵の極限と思える多彩な映像表現を実現した。

雪の中をメカが突き進むオープニングシーンが、当時のファンをして「映画的！」とうならせた『ファイナルファンタジーVI』（94年・スクウェア）、牧歌的で絵本のような映像で、作家・宮沢賢治の内面世界を描いた『イーハトーヴォ物語』（93年・ヘクト）、テレビアニメをゲームの中で見事に再現した『幽☆遊☆白書』（93年・ナムコ）などがあった。これらの二次元表現を追求したソフトが登場する一方で、やがて『パイロットウィングス』（90年・任天堂）や『スターフォックス』（93年・任天堂）といった三次元表現に挑戦するソフトも現われ始める。そうして時代は3DCGの時代へとゆるやかに移っていくのだ。

3画面の大型画面筐体で遊ぶことができたシューティングゲーム。

1988年
『テトリス』（セガ）

1991年
『ストリートファイターII』（カプコン）
『メタルスレイダーグローリー』（HAL研究所）
4年半の歳月を重ねて、作り込まれたドット絵の境地。
『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』（セガ）

1994年
『ファイナルファンタジーVI』（スクウェア）

1996年
『ポケットモンスター』（任天堂）
携帯ゲーム『たまごっち』（バンダイ）

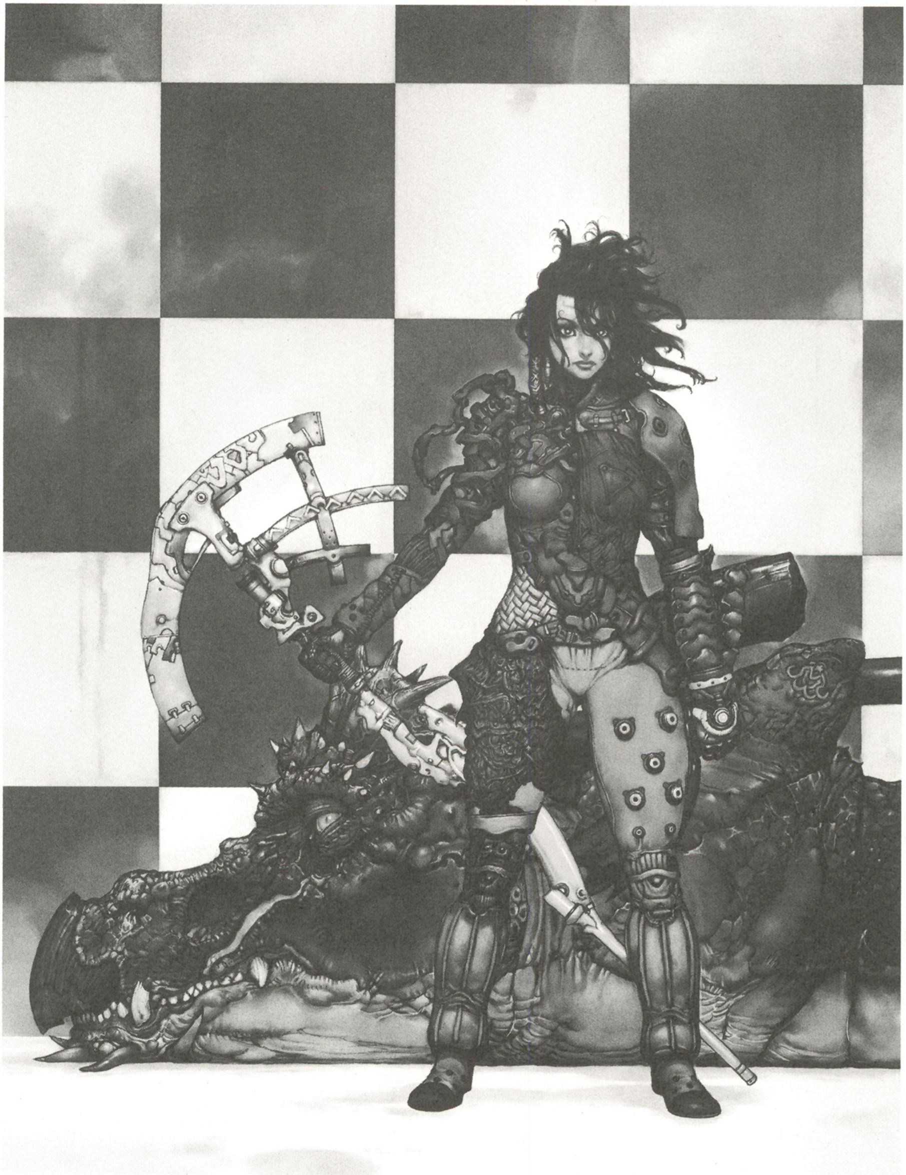
2001年
携帯電話『iモード』にてiアプリサービス開始
『スペースインベーダー』や『パックマン』などのゲームを携帯電話で遊べるようになる。



寺田克也

Terada Katsuya

1963年12月7日生まれ。岡山県玉野市出身。
1984年阿佐ヶ谷美術専門学校卒業。
以来、フリーランスのイラストレーターとして活動。



あるゲームとの出あいが、彼の方向性を決めた。

そのゲームとは『バーチャファイター』。初めて三次元の空間の中での格闘を実現したゲームだ。イラストレーター寺田克也さんは、知りあいのつてで、そのイメージイラストを描くことになった。『バーチャファイター』の迫力と衝撃に圧倒された寺田さんは、全力でその仕事に挑み、絵における自分の得意技を思う存分にぶつけた。まさにゲームとイラストレーターの一対一の格闘。

ミックスアップ――。

ボクシング用語で、実力伯仲のもの同士が闘っているうちに、自分の実力以上の力を発揮することをいう。まさに、そのミックスアップが、ゲームとイラストレーターの間で起こった瞬間。それが『バーチャファイター』というゲームに起こった奇跡だった。

「起こるべき未来だったんです」
コンピュータで絵を描くことはSFへのオマージュ。

未来への想い、宇宙への憧れ、科学への希望。

小学3年生の時に読んだハヤカワ文庫の『キャプテン・フューチャー』[*1]が、寺田

＊1　キャプテン・フューチャー
愛機コメット号を駆る若き天才科学者カーティス・ニュートン（キャプテン・フューチャー）の活躍を描く、SF冒険活劇。生きている脳、サイモン・ライト、プラスチック製アンドロイド、オットー、鋼鉄製ロボット、グラッグとともに太陽系の平和を守る。著者はエドモンド・ハミルトン。翻訳版の挿絵は水野良太郎。

さんに強烈なインパクトを与えている。
著者エドモンド・ハミルトンによる奇想天外なスペースオペラ。挿絵画家の水野良太郎さんの描く未来の宇宙世界。やがて彼は『火星シリーズ』[*2]『ペルシダー』シリーズの武部本一郎、『星を継ぐもの』の加藤直之、『宇宙戦艦ヤマト』の松本零士といったSFイラストレーターやマンガ家のセンス・オブ・ワンダーに夢中になり、小学、中学、高校とむさぼるようにSF小説、SFマンガを読みあさり始める。当時はちょうどSFブームでもあった。SF専門誌『スターログ』が創刊され、映画『未知との遭遇』『スターウォーズ』が公開されたのも、この頃だ。
寺田さんは多感な学生時代をSFにどっぷり漬かって過ごした。
やがて寺田さんはイラストレーターの仕事を通して、SFへの憧れを形にしていく。

――寺田さんがプロのイラストレーターを目指したのは、何歳ぐらいですか。

寺田　目標じゃないんですよ。起こるべき未来だったんです。絵を描く商売につく、それ以外の未来はなかった。そういうと、固い決意のもとに生きているみたいだけど、そうじゃなくて、なるものだと思っていたから。

――迷いはなかったんですね。

寺田　ええ。魚屋が魚屋を継ぐように、絵を描く仕事についていているだろうって。今から思えば根拠がないんですけどねえ。

＊2　『火星シリーズ』『ペルシダー』シリーズの武部本一郎、『星を継ぐもの』の加藤直之、『宇宙戦艦ヤマト』の松本零士
武部本一郎はSFイラストレーターの草分けのような存在。彼の存在により、日本のSFは幕開けをとげた。加藤直之はハヤカワ文庫、創元推理文庫で数多く活躍しているSFイラストレーター。セガサターン用カードバトルゲーム『カルドセプト』でもイラストを担当する。松本零士はマンガ家。『宇宙戦艦ヤマト』のほかにも『銀河鉄道999』などが代表作。

――たしかに、なれるものだと思えば、無駄に人生に迷ったりしないですよね。

寺田　進路は決まっているんで、その足がかりをどこに置こうかと思って。卒業する時に、高校の先生から仕事の流れを見られるところに行きなさいと言われたので、東京の専門学校、阿佐ヶ谷美術専門学校[*3]に行くことにしました。

――プロになるため、学生の頃に作品は作りためていたんですか。

寺田　いえ、何にも。落書きをしていました。2年目にカットを描くお仕事をやらせてもらったんですが、それが初めて絵でお金をもらった仕事なんですよ。キリンハイパー70[*4]という飲み物のパッケージの下絵、いわゆるカンプ制作ですね。それでギャランティをもらって、生活するというのが形になってくるんです。4畳半のアパートを借りて、ひとり暮らしを始めました。それからは雑誌のカットだったりとか、絵本だったりとか、何でもやりました。

――卒業後からフリーランスとして活動されていますが、収入は絵だけだったんですか。

寺田　そうですね。バイトはしないつもりだったんで。ダメだったら、就職しようと思っていたんですよ。まあ、知りあいに恵まれたっていうのはありますね。ほら、新しい仕事って、いきなりくるわけじゃなくて、編集者とか知りあいができてから仕事がくるもんでしょう。

――デビューしてから、コンピュータで絵を描く前はどんな画材を使っていたんですか。

寺田　ずっと使っていたのはリキテックス、アクリル絵の具ですね。色鉛筆とマ

＊3　阿佐ヶ谷美術専門学校
寺田さんの3年先輩に映画監督の雨宮慶太、同級生にフィギュア造型師の竹谷隆之、1年先輩にマンガ家の桂正和、1年後輩に映画監督の佐藤嗣麻子、山崎貴、マンガ家の木村千歌がいる。

＊4　キリンハイパー70
濃縮果汁還元飲料。果汁70%。寺田さんがキリンハイパー70の仕事をしたのは阿佐ヶ谷美術専門学校在学中。

ーカーと併用していた感じですかね。

――画材をコンピュータに切り替えたのはなぜですか。

寺田　子どもの頃から、モニターで描くことに憧れがあったんだよね。本当に、机の上にモニターがあるというのは永遠の憧れ。最初は電子ブロック[*5]ですよ。電子ブロックでは絵は描けないけれど、ブロック置きの部分がモニターみたいに見えて、それがものすごくかっこよくてね。全体の格好が戦闘機のコックピットみたいな感じなんですよ。電子ブロックでその夢に少し近づいたかな？　いや、全然近づいていなかったけど。それから高校生ぐらいの頃に、SFのムックで小松左京がアップルⅡの『スタートレック』[*6]（フリーソフト）を遊んでいるという記事を読んでね。俺は理科系でもないけれど、コンピュータを使えるなんて羨ましいなあと思ってた。

――じゃあSFへの憧憬が、コンピュータに走らせたと。

寺田　そうですよ。SFっ子ですから。画面の中に絵を初めて描いたのは学生時代。阿佐美の映像科に、アニピューターっていうテロッパーがあったんですよ。当時で400万円くらいするんで個人で買えるもんじゃないですけど、8ビットで256色が使えて、ドット絵が描けるんです。俺、絵を描けるもんなら、何でも描くんですよ。操作がジョイスティックだったんだけど、それで『デビルマン』[*7]の絵を描いたりしていて。

――『デビルマン』ですか。テロッパーということは本来、文字を打つものなんですよね。

寺田　新しい文字を作ったり、文字を斜めにしたりできるんです。やっぱり、画

＊5　電子ブロック
1965年以来、電子ブロック機器社から発売されている電子おもちゃ。トランジスタ、抵抗、コンデンサー、コイル、ICなどが内蔵されたプラスチックブロックを並べ替えて、回路を組み上げていく。高度なキットは4ビットのパソコンとして使うことができる。

＊6　アップルⅡの『スタートレック』
『スタートレック』は70年代に配布されたアップルⅡ用ソフト。BASICでプログラムが組まれていたため、プレイヤーがカスタマイズしていき、数々のバージョンが存在した。プレイヤーはカーク船長となり、エンタープライズ号を動かし、一定期間内に決められた数のクリンゴン船を破壊しなくてはならない。SFを題材にした戦略シミュレーションゲームの元祖ともいうべき存在。

＊7　デビルマン
永井豪とダイナミックプロが手がけた傑作マンガ。悪魔と人間との根源的な対立を描く。寺田さんは『デビルマン』に捧げるトリビュートイラストを手がけている。

面に描けることが嬉しくてね。阿佐美を卒業してしばらくしてからコンピュータルームができて、そこで初めてマッキントッシュを触ったんですよ。機種はSEとかⅡCiで、フォトショップの1・0[*8]が入っていて。「おおっ、マウスで絵が描けるんだ!」って。いわゆるデジタルという言葉を知らないものの、紙じゃないものに描くことは憧れだったんですよ。でも、当時のマックはモノクロで100万円もするんで仕事には使えなかったから、あきらめましたけど。

――ゲームで遊んだりはしなかったですか。ファミコンもあったかと思いますけど。

寺田 すぐには買わなかったんですよ。友だちの家で『ゼビウス』(83年・ナムコ)を、ぶっ続けで8時間ぐらい遊んだりはしたけど。

――その後に、ゲームの仕事をすることになるとは思ってもいなかったんでしょうね。

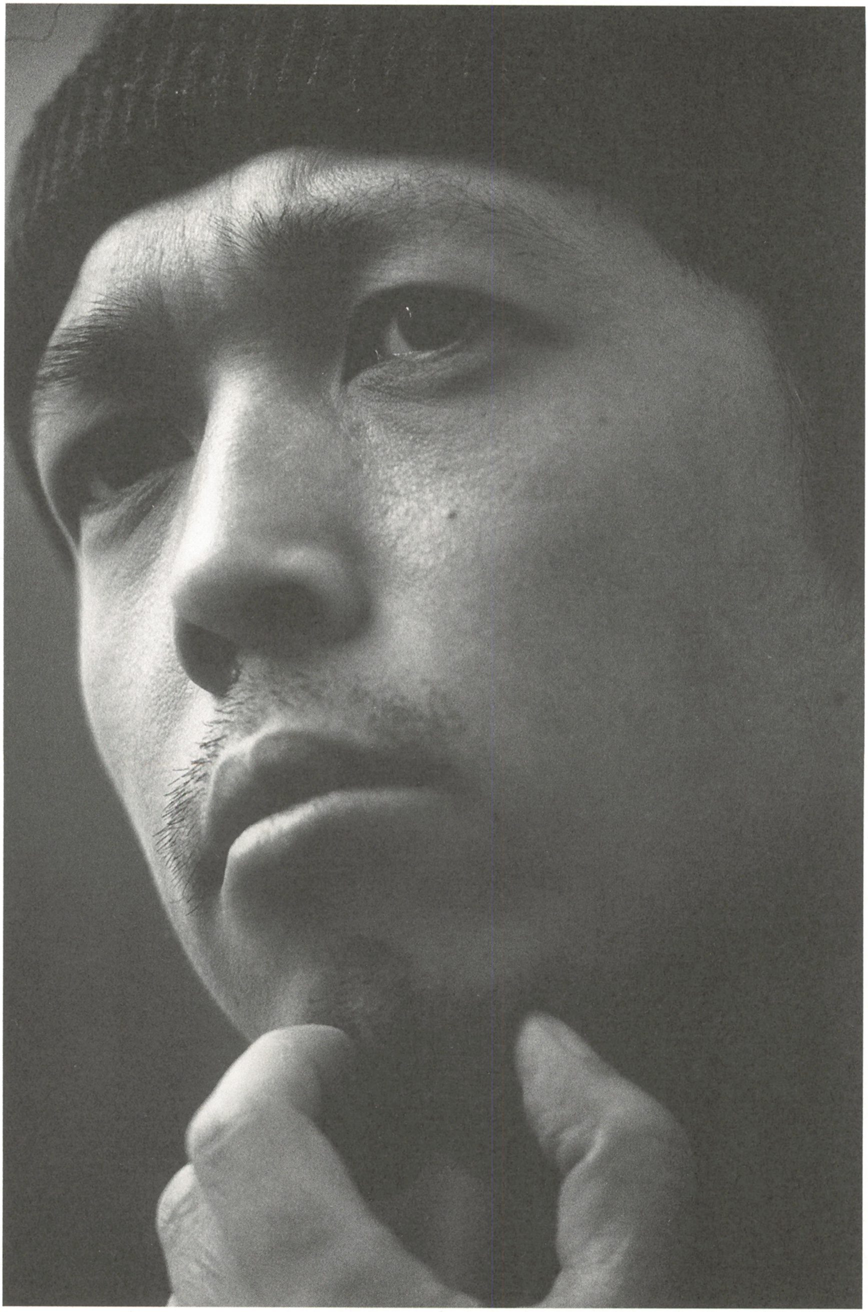
寺田 そう、まさにその後、1年くらい経ってから、『探偵神宮寺三郎』[*9](87年・データイースト)の仕事が入ってきた。当時のゲームの仕事っていうのは面白かったですよ。

――どんな経緯でやることになるんですか。

寺田 知りあいに西内さんという『ポンキッキ』とかでアニメを作っているかたがいて、その人を経由して話がきたんですよ。当時、データイーストがハードボイルドを描ける人を探していたんです。本当はデータイーストが作っていた『ヘラクレスの栄光』[*10](87年・データイースト)の方が、俺向きなんで描きたかったんだけど(笑)。何だかんだいって、初めてのゲームの仕事だったし、いまだにやってい

***8 フォトショップの1・0**
アドビ社のフォトレタッチ(写真加工)ソフト。

***9 探偵神宮寺三郎**
1987年データイーストよりファミコン用ソフトとして発売。1999年にプレイステーション用ソフトとしてシリーズ7作目が発売された。家庭用ゲーム機で最も長寿のアドベンチャーゲームシリーズ。



るわけです。

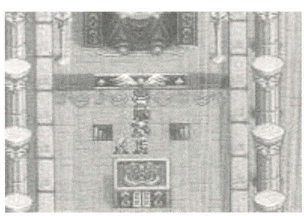
「今、思い出すと、何でもやっていたなあ」記念すべきゲーム仕事、初挑戦。

『探偵神宮寺三郎』が発売されたのは、ファミコンブームの絶頂期。各ゲームメーカーが次々と斬新な新作に挑戦していた時期だ。発売元であるデータイーストは、ゲームセンター向けのタイトルで一世を風靡したメーカーとして人気を集めていた。そこに登場した『探偵神宮寺三郎』。ハードボイルド、探偵、新宿といった独特な世界は、熱狂的なファンをつかむ。新人イラストレーターだった寺田さんは、これをきっかけにゲームの仕事を始める。

――『神宮寺』シリーズは、どんなふうに絵を作っていくんですか。最初にシナリオがあるんですか。

寺田　全体像がまず決まっていて。キャラクター表をもらってから、それにあわせて描くって感じですね。最初の『神宮寺』はファミコンだしドット絵[*11]なんで、俺が描いたやつをドッターの人がずいぶん直してくれました。ほかにも背景も全部やったんですよ。でも、背景なんて何にもわかっていなかったので、ろくでもない背景になってしまった。やっぱり難しいんですよ。ファミコンは52色[*12]しか出せないし、曲線を描くとガタガタになってしまうし、どうしても目線の高さでしか

＊10　ヘラクレスの栄光
1987年、データイーストよりファミリーコンピュータ用ソフトとして発売。ギリシャ神話を舞台にした壮大なロールプレイングゲーム。後にスーパーファミコン版で発売された『ヘラクレスの栄光III』は最高傑作といわれる。どんでん返しのあるストーリーがすごい。



＊11　ドット絵
コンピュータの印字や絵を構成する点のことをドットという。そのドットを使って描かれた絵（キャラクター）がドット絵。

＊12　52色
ファミリーコンピュータの発色数。この色は当時、デザイナーでもあった宮本茂が決定したといわれる。

背景が描けない。ゲームの舞台はリアルな新宿なのに、今見ると唖然とするほど抽象画っぽい新宿を描いているんですよね。

——背景やキャラクター原画のほかに、何か関わりましたか。

寺田　キャラクターも何人か直接ドット絵を描いたんですよ。ドット絵は特殊技能ですから、だいぶ直されました。ドット絵って、色をあわせて形を作るみたいなところとか、版画みたいなものですからね。うーん、今、思い出すと、何でもやっていたなあ。メーカーと直接やりとりしていたし、欲しい素材は何でももらって、どんどん描いたし。ロゴまで描いたんですよ。たいしたロゴではなかったけど。

——『神宮寺』シリーズは、ファミコン、スーパーファミコン、プレイステーションとハードの壁を超えて続いてきたゲームですが、ハードが変わることで寺田さんのお仕事は変わりましたか。

寺田　変わらないですね。キャラクターデザインはイメージを決定する仕事だと思っているんですよ。つまり、自分の雰囲気、自分のイメージをゲームに残すことが俺の仕事なわけです。ドット絵の時は、少ししか自分のイメージが残らない。けれど、今のゲーム機では、たくさん自分のイメージが残る。たしかに、そこはテクノロジーに左右される部分ですよ。でも、ドット絵でも最新映像でも、やはり俺のデザインであることは変わらないから。

——寺田さんの絵に寺田度というものがあるとすれば、その寺田度の濃淡はゲーム機のテクノロジーによって左右されるということですね。しかし、『神宮寺』シリーズは今でも続く長寿シリーズになりましたね。最初にやったゲームの

仕事がここまで続くとは思っていなかったでしょう。

寺田　『神宮寺』シリーズの長さは『ドラクエ』[*13]と匹敵するシリーズですからね。当時から、いまだに続いているアドベンチャーゲームシリーズはほかにありませんし。やはりキャラクターがあったから長寿だったんでしょうね。現実の新宿を舞台にしたというアイデアの勝利だったと思うんですよ。

――『神宮寺』の仕事が成功して、ゲームの仕事は増えましたか。

寺田　それほど仕事はこなかったんですよ。現場ってなるべく近場で仕事を発注する習性がありますからね。1年に1回ぐらい。パッケージだけとか、パソコンゲーム[*14]とか、ちょぼちょぼ。ゲーム以外の仕事もまんべんなくやっていましたし。

――『神宮寺』以外でどっぷり漬かった、ゲームのお仕事はありますか。

寺田　一時期、友だちの韮澤（靖）にゲームの仕事がたくさんきていた時期があったんですよ。彼は人間を描くのがキライだから（笑）、手伝ったこともあります。仕事としてちゃんとやったけど、そのゲーム自体にはそれほど思い入れはなくなっていますね。その点、『バーチャファイター』[*15]は別格でした。

「一番プリミティブだったし、ダイナミックだった」『バーチャファイター』との出あい。

94年、寺田さんは格闘ゲーム『バーチャファイター2』（セガ）のイメージイラストを担当した。

＊13　ドラクエ
言わずと知れた大ヒットソフト『ドラゴンクエスト』は、1986年、エニックスから発売されたファミリーコンピュータ用ソフト。海外で人気のあった『ウィザードリィ』『ウルティマ』といったロールプレイングゲームを、易しく日本人向けに作り直したシリーズ。

＊14　パソコンゲーム
寺田さんが手がけたパソコンゲームのイラストは『戦国ソーサリアン』『美神伝説・ZOKU』『魔天伝説』などなど。

『バーチャファイター』は、３ＤＣＧによる映像とダイレクトな操作性で、センセーショナルな人気を集めた傑作格闘ゲームだ。殴る、ガードする、投げる。このシンプルな駆け引きをわずか数秒の中で繰り広げる。

パンチが相手にヒットすれば、思わず指先に痛みを感じてしまうほどの迫力があった。「まるで3ＤＣＧのキャラクターが肩で息をしているようだ」とさえ評されたほどである。

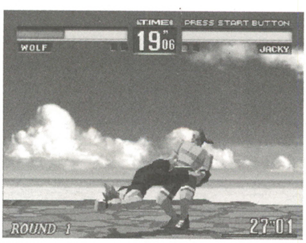
その3ＤＣＧで描かれたキャラクターたちに、息を吹き込んだのが寺田さんだった。

うねる筋肉、重量感あふれる拳、飛び散る血、骨が砕けるような打撃。寺田さんの描いた『バーチャファイター』はゲームの世界とはまた違う「痛み」があり「速度」があった。

——『バーチャファイター』はどんな経緯でお仕事がきたんですか。

寺田　あれは当時セガにいた、宣伝の黒川[*16]（文雄）さんからきた仕事だったんですよ。そもそも僕が雨宮[*17]（慶太）さんの映画『ゼイラム』を手伝った時、ギャガ・コミュニケーションズに当時いた黒川さんと一緒に仕事をしたことがあったんです。しばらくして黒川さんから電話があって「セガに入ったんですが、あるゲームで仕事をしてほしいんです。見てくれませんか」と。そこに行ったら『バーチャ』があったんです。たまげましたね。腰を抜かしそうになりました。二次元のゲームが続いているなかで、初めて三次元の格闘ゲーム。そこで鈴木[*18]（裕）さん

＊15　バーチャファイター
1993年、セガのＡＭ2研（現ＣＲＩ）が発表した3ＤＣＧによる格闘ゲーム。見た目にはブロックを組みあわせたような人体モデルだったが、ひとたび動き出すと、肩で息をしているかのような躍動感があふれ、迫力満点の格闘シーンが繰り広げられた。寺田さんはこのゲームのイメージビジュアルを手がける。また、『バーチャファイター2テンストーリーズ』（アスペクト刊）というマンガも描く。



画面はセガサターン版より

＊16　黒川文雄
現・デジキューブ取締役。宣伝マンとして、ギャガ・コミュニケーションズ、セガ、デジキューブで画期的なプロモーションを仕掛ける。本シリーズ「ＶＯＬ・5」にインタビューを収載。

とあったわけですよ。最初は「『バーチャ2』の顔を作ってください」という話だったんです。あまりに『バーチャ』がすごかったんで「このままでいいんじゃないか」って鈴木さんに言ったりして。まあ、その流れで『バーチャ1』のポスターを描くことになるんです。『バーチャ2』のキャラクターのデザインは俺の好きにやっていいと言われたんですけど、あえてポリゴンの似顔絵を描くようにリアルタッチで描きました。そういう作業が得意なんで。

――最初は続編『バーチャ2』として話がきたんですね。『バーチャ』よりもリアルだから、より寺田度が高く出る仕事ですよね。

寺田　でもね。やっぱり俺の衝撃は『バーチャ』なんですよ。あれが一番プリミティブだったし、動きがダイナミックだったと思うんです。映画[*19]『blood the last vampire』の監督をやった北久保（弘之）と話したことがあったんですけど、彼は「15フレームあればすべての動きが描ける」って言うんですよ。『バーチャ2』のように60[*20]フレームで描くと必要ない部分も描き込んでいるわけで、アニメーションとして、まったり見えちゃうんですよね。初代の『バーチャ』は30フレームで動いているわけです。あれが一番生理にあっているし、スピードを表現するのにいい。実際、ゲームで遊んでいるだけなのに痛かったし、重かったし、一番ダイレクトだった。

――ゲームのシステム側からいうと、処理のフレームが細かければ、細かいほど、いろんな駆け引きを表現できるということもあります。

寺田　うん、ビジュアルとしては適材適所というか、何を表現したいかによると思うんですよ。30フレームなら、30フレームの動きってあるわけで。本来15フレ

＊17　雨宮慶太さんの映画『ゼイラム』
『ゼイラム』は1991年に公開された特撮映画。宇宙から地球へ逃げたエイリアンのゼイラムを破壊するために女賞金稼ぎイリヤが単身戦う。人気のため続編も作られた。過去の特撮名作へのオマージュの一面も感じられる。主演、森山祐子。

＊18　鈴木裕
1958年生まれ、プロデューサー。『バーチャファイター』シリーズ、『ハングオン』などの体感筐体を手がける。本シリーズ「VOL・2」にインタビューを収載。

＊19　映画『blood the last vampire』の監督をやった北久保弘之
『blood the last vampire』はプロダクションI.Gが2000年に発表したフルデジタルアニメーション映画。監督の北久保弘之は1963年生まれ。『老人Z』、プレイステーション用ソフト『攻殻機動隊』のムービーパートなどで監督を務める。

＊20　60フレーム
現在のゲーム機は技術的に進歩したため、60分の1秒の速度で表示することができる。



ームの動きでOKのところを30フレームにするってことは、技術的な先行投資にすぎない。ゲームを作る人たちの気持ちはわかるんですよ。高い技術は単純に面白そうに見えますから。でも、アクションの迫力から見るとそれは違う。やっぱり『バーチャ』が出て、その後に雨後の筍のように出てきたゲームが、どれも同じ感じになっているのは、ゲームの人がまだ「間の美学」をわかっていないからだと思いますよね。

――「間の美学」といえば、アニメって、コマを飛ばす技術が発達していますよね。たとえば、速い動きのところは、わざとコマを飛ばす。

寺田　自分の目を信じるならば、本物のボクシングのパンチって見えないわけです。見えないってことは、そのアクションを描く必要はないってことですよ。そこを描くことで、かえって見えるようになってしまう。見えることでスピード感がなくなる。そういうことだと思う。技術があるから、すべてを描き込もうっていうのは表現としては過渡期ですよ。

――逆にいうと、60フレームあるからこそ、見える演出もあるはずですよね。見えないものをわざと描くことで表現される部分。たとえば、ボクシングで飛び散る汗とか。

寺田　そうです。それを追求しているのか、と言いたいですね。実写のメタファーを追っているだけじゃダメだと。これからでしょうね。道具っていうのは出揃ってから、何かが生まれるわけで。まだ、道具を作っている最中なのかもしれません。多分ゲームの畑じゃないところから、そういう表現が出てくると思うんですよ。渦中にいる人はなかなか気づけない。

――こういったことは、『バーチャ』に参加している時に感じていたことですか。

寺田　そうですね。やっぱり『バーチャ』の良さって、どこにあるのか、わかっているのかな、と。そうしたら案の定『3』（98年・セガ）でしりすぼみになりましたよね。

「絵っていうのはすべからく『存在しないもの』を描くこと」寺田克也の「志」。

コンピュータを使ってイラストを描く人は、プロの世界でも今や少なくない。下絵をペンで描いて、それをスキャナでコンピュータに取り込み、着色する人。直接、コンピュータのツールを使って、絵を描いていく人。手段は人それぞれだが、コンピュータという優秀な画材を得て、絵の可能性はぐんと広がった。数年前は処理速度やソフトの使いにくさなどいろいろな欠点があったが、現在はほとんど絵の具などの画材と使い勝手において差がなくなってきている。

寺田さんは前者。鉛筆で紙に描いて、スキャナで取り込んで、ペインター[*21]というツールで着色して、イラストを描いている。『バーチャファイター』の荒々しいタッチも、ファンタスティックなイラストも、エロティックなイラストも、すべてはモニターの向こうから生まれてきた。

＊21　ペインター
Painter　コーラルが発売している2D用のデジタルペイントソフト。寺田さんは主に着色するのに使っている。色鉛筆、ペン、チョーク、絵の具などの微妙なタッチを再現できるため、寺田さん以外にも使っているプロのイラストレーターは多い。

——お話を聞いていると、寺田さんは、ゲームの構造を理解したうえで、自分の仕事をしているのだと思います。たとえばギャルゲーのキャラクターデザインのお仕事が来たら、寺田さんは断りますか。

寺田　面白ければやります。何でもやるんですよ。よっぽど方向性が違えばやらないですけどね。「萌え萌え」っていわれると違うかな？　とも思うけど。たとえば『激漫』[*22]の表紙はかわいい娘を描くのなら何でもいいっていうモチーフがあるんです。だから、毎回女の子の顔を変えて、違う感じでいく。向こうが欲しがっているのは、ひたすらかわいいだけ。だからってアニメ絵を俺が描いたら、負けですよね。変なものが好きな人にも、アニメ絵の好きな人にも受け入れられる。ひとつの挑戦ですね。イラストレーターというのは一種のサービス業ですから。こっちも縛りがある方が燃えます。

——作品を描くのに束縛が強い方がいいですか。

寺田　縛りがないとつまんないですね。縛りがないとアートになってしまいますから。仕事としてやるのなら縛りがある方がやりやすいし面白い。どこに主体性を置くかってことです。アニメ絵を描くのは、俺の主体性をなくしちゃう。そこを履き違えないようにしないと、何でも屋になっちゃうんですよ。何でも屋ではなく、制約の中で主体性を出す。とくにゲームとかマンガは楽しむためにあるものですから、思い入れを出した方が読者に伝わりますよね。それを簡単な言葉にすれば「志」。

——たとえば、コンピュータで絵を描くのは制約にならないんですか。ツー

＊22　激漫
1996年にワニマガジン社から創刊された美少女コミック誌。寺田さんが表紙を描いている。

ルもバージョンアップしていくんでしょうけど、できることとできないことがあるでしょう。

寺田　道具の場合は「縛り」とはちょっと違いますね。そういうことは些細な問題なんですよ。絵の具のにじみにこだわるのなら、絵の具を使えばいい。海岸で砂に絵を描くか、紙の上に絵を描くかの違いであって。絵を描くという一点じゃ変わらない。結果として色が派手になったり、絵の具じゃ使わなかった色を使ったりすることはあるんだけど。

——絵を描くうえで選択肢が増えているということですね。

寺田　俺がデジタルを使っているのは、俺にとって使いやすい道具ということだけなんですよ。そもそも俺がデジタルを使うのは、限りないＳＦへの憧憬ですから。コンピュータはＳＦガジェット。なくなったら少し困りますけど、そういう時は絵の具を使います。

——頭の中でイメージしているものに対して、デジタルの方が接近できたりはしませんか。

寺田　うーん、それはどうだろ。仕上がりをイメージしてから描いていますからね。何の道具を使うか考えている時点でイメージが決まってくるので、絵の具を使うからといって、絵の完成度が違うことはないです。逆に、仕上がりのイメージが足りないまま、絵を描き始めると、絵の具とデジタルの違いが気になってしまうんですよ。

——最近のゲームはみんな３Ｄの方向へ向かっていますが、３Ｄで絵を描こうとは思いませんか。

寺田　３Ｄっていっても、結局みんな平面で見ているわけですからね。３Ｄにこだわるのはバカらしいかも。そう思って、プレイステーション版『神宮寺』のオープニングでは、あえて２Ｄのインパクトを重視したムービーを作ったんですよ。あれひとつの答えだったと思うんですけどね。ゲームって枝葉ばっかり膨らませちゃって「お前は一体何者なんだよ」って思うものが多い。やっぱり、テレビゲームとは「プログラムとプレイヤーの対決」だと思う。絵がきれいになっても、３Ｄになっても、そこは変わらないでしょう。絵の美しさがゲームに影響するならいいんですけどね。そういうゲームは少ない。

――『バーチャファイター』は、絵の面白さとゲームが直結した例ということですか。

寺田　そうですね。あれはいうならば出来のいいハサミ[*23]だったと思うんです。カタチと性能が一致してて、美しい。ポリゴン格闘だったら、ああでしかありえない。そういう意味で極限を突き詰めていたと思うんですよ。「痛み」を表現するためのグラフィックだったと思うし、拳と体がぶつかる時の気持ち良さがあった。俺はユーザーとして、その気持ち良さを求めているし、最近のゲームはそういうのがないと思うんですよ。

――あのイラストを見ると、寺田さんの重量感あるイラストと『バーチャファイター』というのはいい相性だったのかもしれませんね。

寺田　３Ｄだから『バーチャ』を意識していたわけじゃないんです。俺、いつも絵を描く時は立体なんですよ。筋肉はもともと立体ですから、それを平面だけで描くっていうのはおかしいんですよ。正面しかないイラストを描くと、裏側に何

***23　出来のいいハサミ**
寺田さんは、かつてハサミコレクターだった時があったとか。機能的な美しさに惹かれて、ドイツに行ってヘンケルやゾーリンゲンのブルースチールのハサミを買ったりしていたそう。

もないことがバレてしまうわけ。背面まで意識していないと、体の太さは描けないですから。肉体には骨があって、肉が付いているわけですよね。それを意識していないと重さが出ないし。アニメ絵ばっかり描いている人は平面かもしれないけど。

——立体を意識しながら、ものを見られるようになったのは、いつからですか。

寺田　子どもの頃からですね。立体にものが見えるのは、俺の資質だったと思うんです。「だって立体なのに！」って思っていた。もちろん子どもの頃は絵が下手だから、立体っぽく描けてはいませんでしたけど、常に立体で見えていました。

——物体を立体でとらえる。そのことで重量感やスピード感が生み出されていくわけですね。

寺田　ええ。人間がどれくらいの重さかわかっていないと描きにくいですよね。たとえば、700キロの人間がいると地面が沈むわけですよ。逆にその沈みがあれば700キロの人間だとわかる。地面と人間の関係が描けないと、絵は描けない。絵というのは関係を描くことだから。絵の一番プリミティブなことが、関係なんです。そこから広がっていく。

——その関係が変だとシュールということだと思うわけだし、変な絵になるわけですね。

寺田　着ている服だって、それが綿なのか絹なのか、その関係を描くことで、絵が完成していきますね。ファンタジーの世界なら、ファンタジーの関係性を描く



し。メビウス[*24]はその関係をしっかり描きつくしていたからすごいわけで。メビウスは人が宙に浮いている世界を描きつくすことができていたんです。

——寺田さんの絵の題材がファンタジーをモチーフにしたものが多いのは、新しい関係を描きたいからですか。

寺田　刺激が欲しいわけですよ、根がSFっ子、キャプテン・フューチャーっ子だからさ（笑）。そういう新しい関係を描けるから絵は面白い。『神宮寺』という人物は実在しないから面白いんだし。絵っていうのはすべからく「存在しないもの」を描くことなので、本来なかったものが存在するというのは、面白いし、最高なんですよ。ゲームもそうですよね。存在しないんだけど、なぜか触れられる。そういう興奮は忘れられないな、やっぱり。『バーチャ』に出あった時の興奮っていうものは、それだったと思います。

——『バーチャ』との出あいは寺田さんにとって大きな転機になったわけですね。

寺田　そうですね。あの出あいは僥倖なことで。時期的にもフリーになって10年目、そろそろ仕事を一本化しようかなって時期だったんです。それまで仕事を断らなかったんですよ。音楽の仕事も車の仕事もしたし、ジャンルも多岐にわたっていた。だから、俺の本当の作風をみんな知らなかったと思うんですよ。でも、『バーチャ』の仕事をきっかけにひと区切りついたので、そろそろ自分の絵を描こうかな、と。やっと得意技を出せた、そんな感じの仕事だったんです。

＊24　メビウス
フランスのBD（バンド・デシネ＝コミック）作家。幻想的な世界を、緻密な筆致で描く。

マエストロの横顔

寺田さんのアトリエ兼自宅は、阿佐ヶ谷の静かな住宅街の一軒家でした。中に入ると、あたりに沈黙がしっとりと立ち込めています。その中で寺田さんは、じっとコンピュータに向かって、黙々とイラストの着色をしていました。

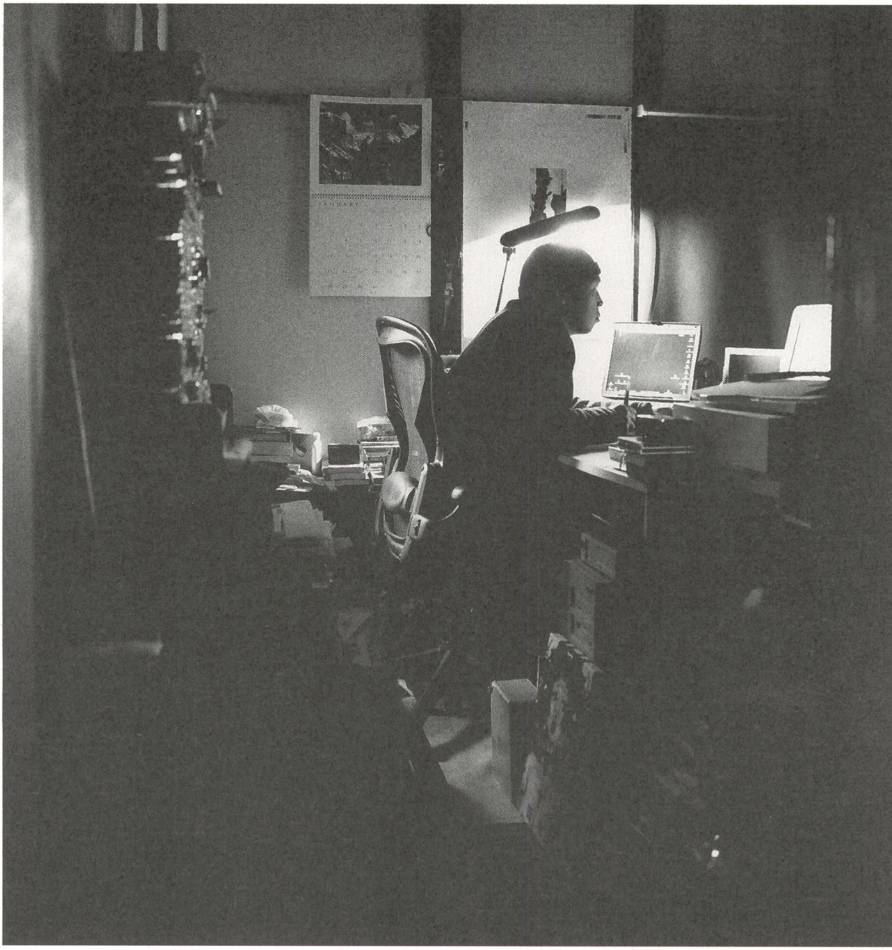
孤独。

たったひとりで絵に立ち向かう。

ひっそりとした孤独を気にもせず、絵に向かう寺田さんの姿は修行中の僧のようなストイックさと男らしい力強さに満ち溢れていました。

当たり前のことですが、絵は最初から最後までひとりで描き上げるものです。孤独に耐えられない者がどうして作品を生み出すことができるでしょうか。

取材が終わる頃、外は暗くなり、静かで長い夜が始まろうとしていました。


JANUARY

寺田克也　作品解説

探偵神宮寺三郎　灯火が消えぬ間に

ファミリーコンピュータ時代から続いているシリーズものとしては、ロールプレイングゲーム『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』と双璧をなし、アドベンチャーゲームとしては唯一となる『探偵神宮寺三郎』シリーズ。東京の繁華街、新宿歌舞伎町に住む私立探偵・神宮寺三郎が数々の難事件に挑む。様々な登場人物に聞き込みを繰り返し、手がかりを得て、プレイヤー自身が推理。その謎解きの面白さや、全体に漂うハードボイルドな雰囲気、新宿歌舞伎町を舞台にしたリアリティが評価され、ここまで続いてきた。

このゲームのイラストを1作目から手がけてきているのが、寺田克也さん。かれこれ15年近いつきあいになる。プレイステーション版、セガサターン版で取り入れられたオープニングムービーは映画監督の佐藤嗣麻子と寺田克也さんによる合作。平面のイラストがうねりながら、立体的に動き始める瞬間は、感動。



1999年　プレイステーション用ソフト
発売元／データイースト

● 寺田克也　作品集 ●

1987年
探偵神宮寺三郎
新宿中央公園殺人事件
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／データイースト

カリーンの剣
ファミリーコンピュータディスクシステム用ソフト　発売元／スクウェア

1988年
探偵神宮寺三郎
横浜港連続殺人事件
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／データイースト

戦国ソーサリアン
パソコン用ゲーム
発売元／日本ファルコム

1989年
探偵神宮寺三郎　危険な二人
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／データイースト

1990年
探偵神宮寺三郎
時の過ぎゆくままに……
ファミリーコンピュータ用ソフト
発売元／データイースト

1991年
ブルーアルマナック
メガドライブ用ソフト
発売元／講談社総研

1993年
美神伝説・ZOKU
スーパーファミコン用ソフト
発売元／マジファクト

1994年
バーチャファイター2
アーケードゲーム
発売元／セガ

バトルクロード
アーケードゲーム
発売元／彩京

1995年
魔天伝説
スーパーファミコン用ソフト
発売元／タカラ

1996年
探偵神宮寺三郎
未完のルポ
セガサターン用ソフト
発売元／データイースト

1998年
探偵神宮寺三郎
夢の終わりに
セガサターン用ソフト
発売元／データイースト

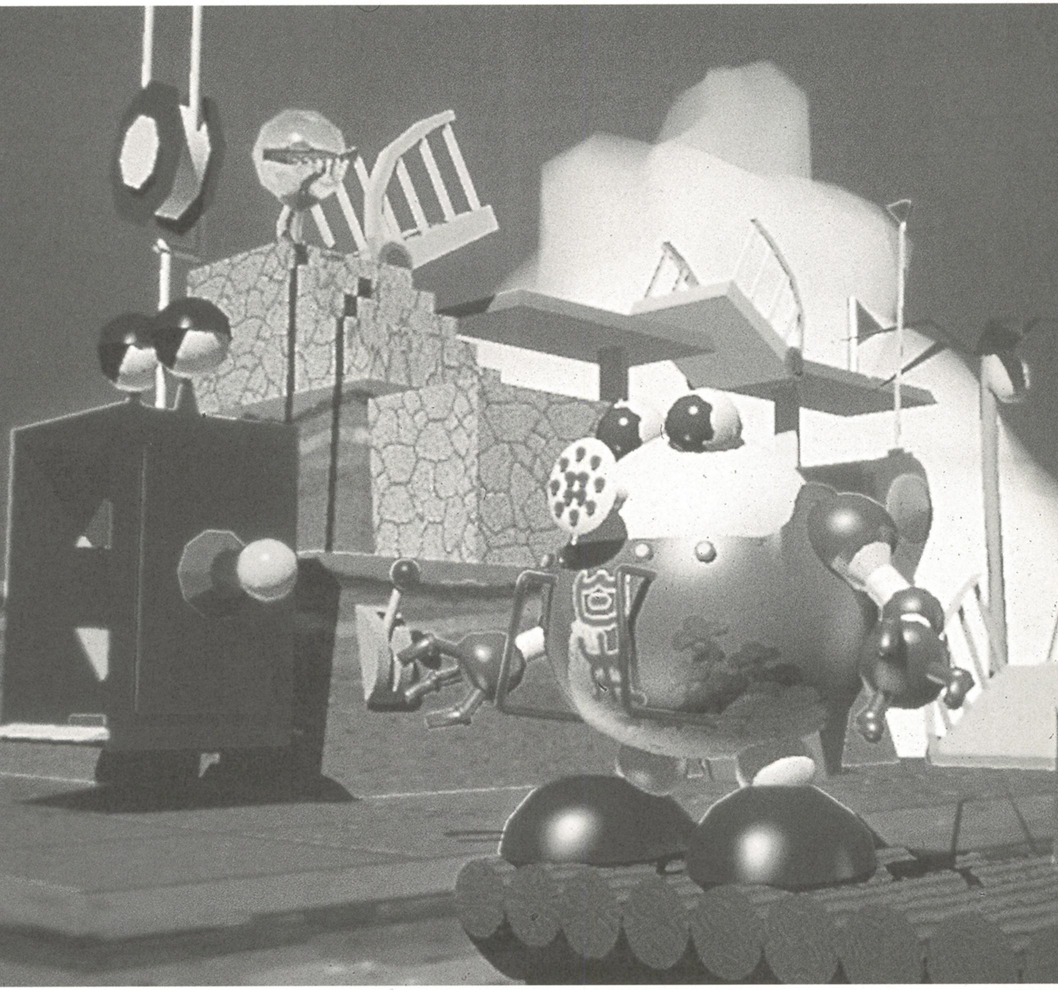
1999年
探偵神宮寺三郎
灯火が消えぬ間に
プレイステーション用ソフト
発売元／データイースト

森川幸人

Morikawa Yukihito

1959年生まれ。岐阜県出身。
1982年筑波大学芸術専門学群卒業。
1990年有限会社ウルトラ設立。
1995年有限会社ムームー設立。





94年、プレイステーションやセガサターンの登場は、ゲーム作りの現場を大きく変えた。その変化とは、ひとつは3D(立体)のゲーム作りが中心になったこと。そしてもうひとつは、ゲーム以外の業界から才能が訪れたことだ。

テレビ業界、音楽業界、CG業界、マンガや出版業界。

様々な才能が、ゲームにやってきて、その才能を注ぎ込んだ。その結果、一風変わったゲームが次々と生まれていった。

森川幸人さんもテレビ業界で活躍するCGアーティストだった。彼もまたプレイステーションの登場とともに、ゲーム作りを始めたひとりだ。異業種からゲームへ。だが、いやだからこそ、ゲームを見る目は、それまでゲーム作りを本職としている人々よりも、厳しく鋭い。

「もともとすべてが狂っていたんだけど」

深夜テレビ、『ウゴウゴルーガ』、CG黎明期。

「小さい頃から集中力のない子でね。いつも授業中に落書きしていた。ある時、知能テストを受けたら、テストの問題に出ていたバスの絵があまりにひどくて、

気になっちゃってテストどころじゃなかったわけ。そうしたら、ひどい点数だったらしくて、親が先生に呼び出されて、あれはけっこう強烈な印象だった」

授業中は落書きタイム。一心不乱に落書きをしていると、思わず落書きに話しかけて、声を出してしまう。そんなことから先生に目をつけられ、小学生時代の森川さんはちょっとした問題児扱いを受けていたそうだ。

絵の世界と会話をしながら、絵をつむぎ出していく。

そのやりかたは、あの頃から数十年を経た今でも変わっていない。

今でも森川さんは自分の描いた落書きと会話をし、それが動き出すのをじっと待っている。落書きが喋り始め、動き出した瞬間、その落書きはキャラクターとなり、ゲームや様々なメディアで活躍し始めるのだ。

――僕はテレビ番組[*1]『ウゴウゴルーガ』で森川さんのCGを知ったのですが、森川さんご自身が初めてCGを使ったお仕事は何だったんですか。

森川　深夜番組のCGをずっと作っていました。『IQエンジン』『アインシュタイン』[*2]などの深夜番組枠が始まった頃です。スポンサーはつかない、上の人は何も面倒を見ない。要するにゴールデン番組を作れない若手のディレクターが番組を作る、そんな時間帯だったわけ。

――どうしてフジテレビの深夜枠のCGを作ることに？

森川　大学を卒業してからは、イラストを雑誌に描いたり、のんびりとしていたんですけど、ある時、アミーガ[*3]という変なマシンと出あったんですね。大学の先

＊1　テレビ番組『ウゴウゴルーガ』
1992年から1994年にかけてフジテレビで放映された、子ども向け(?)番組。ウゴウゴくんとルーガちゃんというふたりのナビゲーターが、コンピュータグラフィックで描かれた部屋でいろんなキャラクターと喋るメインコーナーと、CGアーティストたちが作ったミニコーナーで構成されていた。

＊2　『IQエンジン』『アインシュタイン』などの深夜番組枠
1990年代初頭にかけて次々と生まれた、フジテレビの深夜番組群。頭の体操的とんちクイズ番組『IQエンジン』、科学の先端情報をわかりやすく解説する『アインシュタイン』など。企画だけでなく、CGを多用した作りも刺激的だった。ほかにも現代の社会現象を歴史的視点で振り返る『カノッサの屈辱』、極端にマニアックな問題を出題して解答者の雑学を競う『カルトQ』などがあった。

＊3　アミーガ
1985年、コモドールより発売されたパソコン。ビジュアルの処理能力がずば抜けて高く、熱狂的なファンを獲得した。Amigaとはスペイン語で〝女友だち〟を意味する。

輩だった石原（恒和）[*4]さんがセディックという会社にいらした頃に、アミーガを使ってCGを作る仕事を紹介してくれたんです。石原さんは熱狂的なアミーガマニアで、彼としてはCGでビジネスをしようというのではなくてアミーガの素晴しさを広く伝道するために始めたことだったんですよ。番組のウインドウをCGで描いてみたり、グラフをアミーガで描いてみたり、無理やりこじつけて使っていました。最初にCGを使ったのは『ザ・レイトショー』という、翌日の特番を5〜10分で告知する番組だったかな。僕や岩井（俊雄）[*5]君がCGを作っていました。

——石原さんと知りあったのは大学時代ということですが、森川さんは何を専攻していたのですか。

森川　僕は筑波大でコンピュータと全然関係ない学科、入学当初は油絵をやっていました。1年で辞めましたけど。

——あら？

森川　油絵って臭いんですよ。で、乾かないんです。もう一度描き直したいって思っても、色が混じってしまう。それで気が滅入ってくる。油絵は性格上、無理だなと思って、グラフィックデザインの学科に移ったんです。そこで雑誌のレイアウトやタイポグラフィ、イラスト、印刷まで全部勉強したんですけど、デザイナー気質もピンとこなかった。1ミリずれていたっていいじゃない、センターがずれていてもいいじゃない、と。それで4年ぐらいから学校に行かなくなって、結局卒業まで6年かかってしまいました。当時の石原さんは総合造形という学科にいたんですね。そこはモダンアートというか、普通の美術に含まれない学科で、

＊4　石原恒和
株式会社ポケモン代表取締役。1957年生まれ。ロールプレイングゲーム『マザー』のプロデューサーなどを務め、糸井重里とともにエイプを設立。『ポケットモンスター』の総合プロデュースを務めるようになり、クリーチャーズを設立した。熱狂的なアミーガエヴァンジェリストだった。

＊5　岩井俊雄
メディアアーティスト。1962年生まれ。アーティストとして活躍しながら、1987年ファミリーコンピュータ用ソフト『オトッキー』や2000年にプレイステーション2用ソフト『びっくりマウス』などを制作。1992年フジテレビの子供番組『ウゴウゴルーガ』では、ライブとコンピュータグラフィックスを組みあわせた映像システムを構築した。



変な人が吹きだまっていた。ふたつ上に石原さんがいて、犬丸りん[*6]さんがいて、ひとつ上に畠山直哉[*7]さんっていう写真家がいて、ふたつ下に岩井君がいて。何をやっているというわけではないんだけど、学校のロビーなどでよく顔をあわせていたんです。

——学生時代、石原さんたちと作品を作ったことは？

森川　全然なかったですよ。石原さんのやっているイベントの手伝いをしたことはあるけど。当時はサイバネティクスという概念が流行っていて、体の一部に機械を付けて、筋電に反応して機械が動くというイベントを彼は主催していたんです。その機材を運ぶ手伝いをしていました。

——やり直しのきかない油絵とくらべるとＣＧはやり直しがきく分、森川さん向きといえますね。

森川　アミーガには感動しましたよ。32色しか出ないし、ドットも粗い。画面も３２０×２００。でも、デラックスペイントという秀逸なソフトがあって、簡単にアニメーションが作れた。せっかちな自分の性格に向いていたんですね。たいていの人は、筆からマウスに持ち替えた時に抵抗があるといいますね。筆だと描く時に目線が手元にいくんだけど、マウスだと目線がモニターにいくから。手元を見られないわけ。それに慣れるのに時間がかかるというんだけど、僕は違和感がなくって。

——テレビの仕事で使っていたマシンはアミーガだけですか。ほかに別の機材は使いましたか。

森川　当時はＣＧを作れるコンピュータはとても高かったんです。そんなの当然

＊6　犬丸りん
イラストレーター、マンガ家。１９５８年生まれ。テレビアニメ『おじゃる丸』の原案、シリーズ構成を担当。

＊7　畠山直哉
写真家。１９５８年生まれ。作品集『ＬＩＭＥ ＷＯＲＫＳ』（シナジー幾何学）により１９９７年第22回木村伊兵衛賞受賞。

深夜枠で使えない。1秒CGを使ったら全予算を使ってしまう。しかも、週末に収録して、月曜日にオンエアされるみたいな、むちゃくちゃなスケジュールでしたから。『ウゴウゴルーガ』の時もそうでしたよ。最悪の時はオンエアの2時間前まで直したことがある。で、そんなムチャな仕事をこなせたのは、当時はアミーガしかなかったんですよ。タクシーで編集スタジオにアミーガ本体とフロッピーディスクを40枚くらい持っていって、そこで向こうの業務用機材に直接つないで。もう水道工事へ荷物をかついで行く作業員みたいな気分。どうしても、このシーンでロゴが欲しいんですよって言われて、その場でロゴを作っていましたから。おかげで作るのは速くなりましたよ。

――『ウゴウゴルーガ』にはどんな感じで参加されていたんですか。

森川　あの番組って7秒とか15秒のいろんなコーナーがあったでしょう。コーナーごとに自分の作品を持っていくんです。フレイムグラフィックスの田中(秀幸)[*8]君とか、うるまでるび[*9]さんとか、秋本きつね[*10]とか、むちゃくちゃな人たちが集まってどんどん作品を量産していった。僕は『アニキ』[*11]とか、RPG風であっという間に名作童話を語ってしまうコーナーとか。何かそういうようなものを一手に引き受けていました。よく放送事故がなかった(笑)。曙橋のマンションにスタッフルームがあったんですけど、最後の頃はずっとそこに行っていました。狂っていましたよ。もともと、すべてが狂っていたんだけど(笑)。

――収録前に打ちあわせをしたり、福原(伸治)[*12]プロデューサーからディレクションを受けたりしたんですか。

森川　いや、そんな時間はないです。週5本、木曜日に納品して翌週にはオンエ

＊8　フレイムグラフィックスの田中秀幸
イラストレーター、CGアーティスト。美大卒業後、NHK美術センター(現NHKアート)でCG制作に携わり、フリーになってから『ウゴウゴルーガ』などに参加する。電気グルーヴのプロモーションビデオやアニメ『OH!スーパーミルクチャン』の監督、ゲーム『バスト・ア・ムーブ』のキャラクターデザインなどで活躍。

＊9　うるまでるび
「うるま」と「でるび」のふたり組。キャラクター制作を中心にアニメーションやイラストレーション、コミックス、インスタレーション作品などを制作。代表作には『ウゴウゴルーガ』の「しかと」、プレイステーション2用ソフト『びっくりマウス』などがある。

＊10　秋本きつね
CGアーティスト。1968年生まれ。『ウゴウゴルーガ』に参加。1999年プレイステーション用ソフト『せがれいじり』をエニックスより発売。

アでしたから。でも、こっちは楽しくやっていましたよ。オンエアの時まで、ほかの人たちがどんな作品を出しているのか誰も知らない(笑)。だから「次にあいつはどうくるんだろう、こっちも負けていられないぞ」って。やっぱりテレビ局のプロデューサーはじょうずなんですよね。ああいう番組は、CGを作る僕らを踊らせてなんぼ。もう見事に踊らされていましたね。ああいうところは、テレビゲームのプロデューサーも見習った方がいいと思うなあ。

――不思議なことに、あの番組で活躍されたかたって、みんなゲームを作っていますよね。

森川　そうですね。2～3年前はソニーでよくあっていたし、エニックスでもよくあっていたし。冗談抜きで「『ウゴウゴルーガ』ってゲームを作れるね」なんて喋っていました。ほかの人たちがどうやって声をかけられたのか、知らないんですけど。「あら、キミも?」って感じ。

――『ウゴウゴルーガ』が終わってからは、どんなお仕事を?

森川　『ウゴウゴ』の後半の頃に、ほかのテレビ局から話があって。『早見優のイングリッシュネットワーク』とかNHK教育の『週刊こどもニュース』をしばらく続けていました。でも、僕は人より一足早く飽きちゃうんです、現場でガンガンやっているからなんでしょうけど。『ウゴウゴ』の後半はもう飽きていた、テレビの現場に飽きていたんですね。現場がかなり固まってきていて、変わりそうもなかったんで。

＊11　『アニキ』とか、RPG風であっという間に名作童話を語ってしまうコーナー
『ウゴウゴルーガ』に登場した森川さんの作品の数々。「アニキ」は筋肉もりもりのマッチョマン。弟分のおさると一緒に無人島にいる。「RPG～」は『ドラクエ』風の画面で名作童話を説明するという斬新なコーナー。

＊12　福原伸治
フジテレビプロデューサー。『ウゴウゴルーガ』のチーフディレクターとして活躍。現在も『フライヤーティービー』など、アグレッシブな番組を作り続けている。

「そのままだと、ゲームになっちゃうから……」アンチゲームを目指したプレイステーションの登場。

映像のシンセサイザー。

１９９４年12月3日、プレイステーションはテレビで使われていた業務用のCGエンジンを搭載して、家庭用ゲーム機として発売された。家電メーカーのソニーがゲーム産業に参入するということもあり「ゲーム機の能力は良くても、はたして良いソフトを作れるのだろうか」「どうせ失敗するだろう」といった否定的、懐疑的な意見が当時の世論を占めていた。

そんな逆風を楽しみながら、マイペースでソフトを作っていたのが森川さんだ。彼の作るゲームは、ポップでおかしくてゆるい、いわゆるゲーム的な緊張感から解き放たれたソフトばかり。

テレビ出身のCGアーティストがゲームを作る時代。それがプレイステーションの登場によりやってきた。ゲームのプロフェッショナルが考えるコアなゲームだけでなく、異業種のアーティストが考える奇抜なアイデア。その多様性こそがプレイステーションの最大の魅力だった。

――テレビの仕事をこなした後、飽きっぽい森川さんが次に夢中になったものは何ですか。

森川　なかったんですけどね（笑）。『ウゴウゴ』の後期にプレイステーションの立

ち上げが始まっていたんです。まだ、ＰＳＸ[*13]と呼ばれていた頃。これから任天堂と一緒にやろうかという時にどういう経緯か、開発プロデューサーから「これからゲームは子どもだけのものじゃなくなるんだよ。一緒にソフトを作ろう」って口説かれたんです。

――当時のプレイステーションというと、まだ任天堂のスーパーファミコン用CD-ROMドライブだった頃ですね。

森川　「子どもにわからないゲームソフトでもいいんですか？」って聞いたら、「それはＯＫ」っていうんで。まだ具体的にソフトの開発は進めていなかったですけど『がんばれ森川君２号』[*14]（97年・ソニー・コンピュータエンタテインメント）のアイデアを含めて、３つぐらいのソフトのアイデアを喋っていました。

――『ウゴウゴルーガ』って子ども番組ですよね。まあ正直、子ども番組とは言い難かったですけど。大人に向けて何かを作りたいという気持ちは、ずっと心にあったんですか。

森川　それまでのゲームの流れって、最初から子ども向けだったでしょう。マニュアルも総ルビの時代。そういう子ども向けのゲームは作れないなと思っていたんです。子どもゴコロなんて、子どもの頃からなかったから。『ウゴウゴルーガ』のスタッフだって、子どものことを思っていた人なんて誰ひとりいなかったと思うんだ（笑）。

――立ち上げの頃のソニー・コンピュータエンタテインメントはどんな雰囲気でしたか。

森川　勢いがありましたよ。当時、ソニーが家庭用ゲーム機に参入したのは一番

＊13　ＰＳＸ
１９８８年に開発されたプレイステーションの試作機。当初、任天堂のスーパーファミコン用CD-ROMとして開発を開始。だが、結局任天堂と歩調があわず、プレイステーションは独自のプラットフォームを作り上げることになる。

＊14　がんばれ森川君２号
１９９７年にソニー・コンピュータエンタテインメントよりプレイステーション用ソフトとして発売。箱庭的空間に住むペット（Pet In TV）をプレイヤーの介入によって育てていく、人工知能育成ゲーム。

後発ですよね。まわりも全然期待していないから、逆にソニーの人はみんなワイルドで。しかも、スタッフにポニーキャニオンとか、ソニー・ミュージックとか音楽畑出身の人がいたんです。音楽のプロモーションやっている人たちって、ゲリラ的でスゴイでしょう。既成のものを壊しちゃえって。そういう時って楽しいんですよね。フォーマットがないから新しいものが作れるわけで。みんなハイになっているでしょ。

――プレイステーションが発売されてすぐに、ムームー[*15]が参加した『ジャンピングフラッシュ！』[*16]（95年・ソニー・コンピュータエンタテインメント）が出ましたね。

森川 あれはエグザクトという当時の新潟にあったチームが、もともとX68000[*17]で作っていたゲームなんです。ロボットがジャンプして敵をガンガン踏み潰すというゲームだったんだけど、そのまま発売すると、ゲームになっちゃうから……。

――ゲームになっちゃうから？

森川 そこが狂っているよね、すでに（笑）。だから、表面を全部入れ替えちゃおうって、うちに話がきたの。

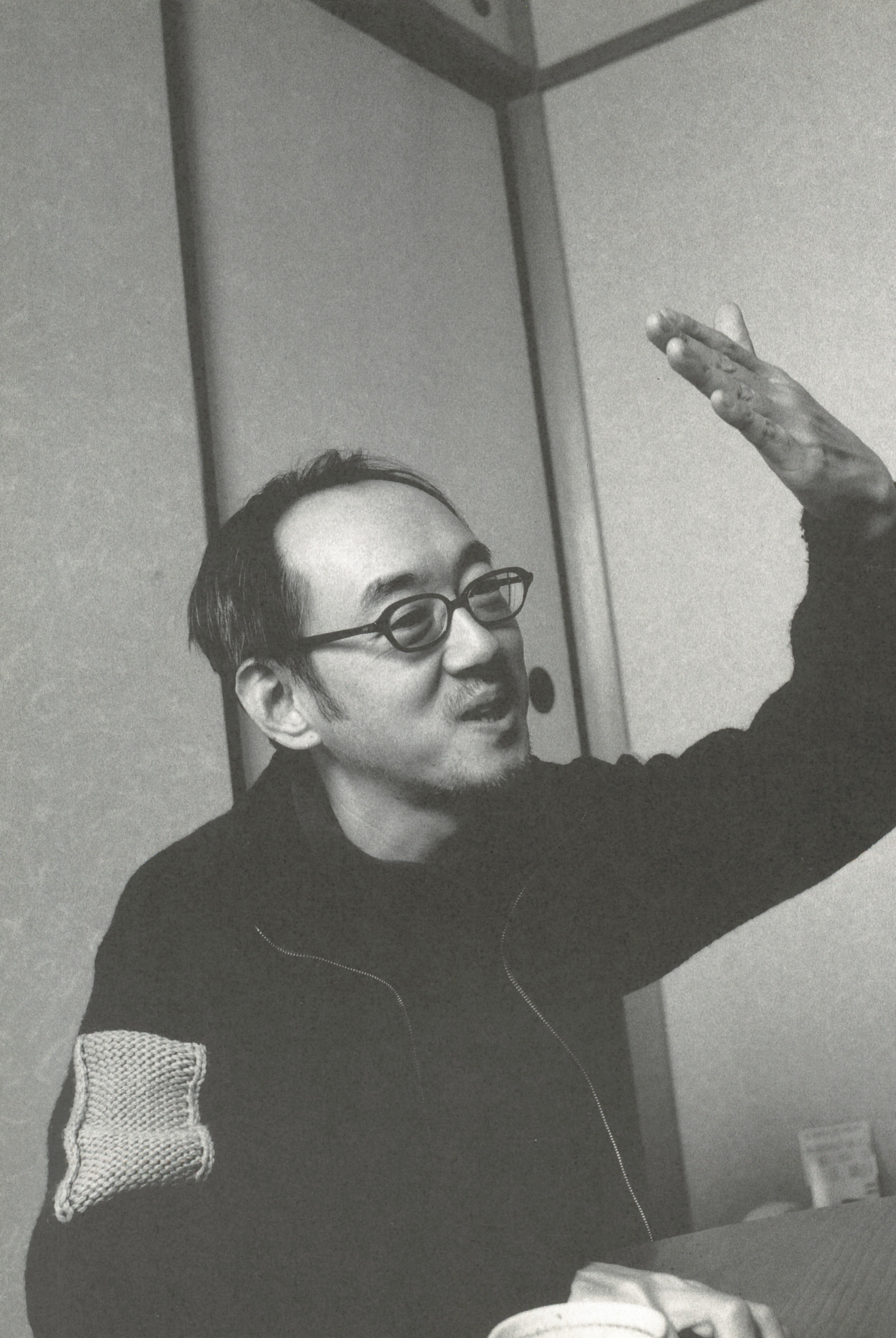
――じゃあ、普通のゲームにしないために、森川さんのところへ発注が。

森川 今だったらそのまんま出しても、違和感のないゲームだったんですよ。でも、当時は既成のゲームを作ることが、罪悪のような雰囲気がありましたね。だから、キャラクターを全部入れ替えちゃった。今でこそエグザクトのメンバーと仲良くなりましたけど、当時は険悪でしたよ。当然ですよね、自分たちが作

＊15 ムームー
森川さんが所属する会社。ムームーが制作したゲーム『ジャンピングフラッシュ！』に登場する宇宙人、ムームー星人と同名なのは偶然……だとか。

＊16 ジャンピングフラッシュ！
サブタイトルは『アロハ男爵ファンキー大作戦の巻』。1995年にソニー・コンピュータエンタテインメントよりプレイステーション用ソフトとして発売。3Dによるジャンプアクションは初期プレイステーションの原動力となった。アロハ男爵を倒すため、宇宙警察のロボットが発進。持ち前のジャンプ力で空から敵を踏み潰す。





ったキャラクターを全部入れ替えられちゃうし、自分たちが好きなチューニングを全部やめさせられて、ゆるゆるにされちゃうんだもの。全部のネジをゆるめられちゃうんだから。

――ゲームのネジをゆるめるのが、森川さんの仕事だった。

森川　先に出たのは『ジャンピングフラッシュ!』だったんだけど、本当は『がんばれ』もすでに開発していたんですよ。

――あ、AI[*18]（人工知能）を搭載した『がんばれ森川君2号』。ずいぶん長いこと開発していたんですね。

森川　イチから作りすぎたというくらい『がんばれ』は全部作っていましたね。キャラクターデザインも、中のAIも、ゲームのインターフェースも全部。しかも、AIのことなんて何も知らないから、最初から勉強して。参考に読んだ書籍は、30冊40冊じゃきかないんですよ。じつは僕ね、プログラマーがそのへんはやってくれると思っていたんです。そしたら、プログラマーって数学が苦手だというのがわかって。ライブラリー[*19]にある関数ならそのまま使えるんだけど、工学的な数式は全然ダメなんだよね。それにはがく然としたね。

――そういえばゲームだけではなく、『がんばれ』はタイトルも面白いですよね。自分の名前がついているゲームなんて、前代未聞ですよ。

森川　これは強烈にひどいのよ。『がんばれ』は、タイトルに自分の名前を使われちゃったのは最悪でね。知らなかったんだよ、いつの間にか使われていたの。そういう形で責任を明確化されるとは、ねえ（笑）。

――しかし、何でAIなんていう、難しそうなものを題材にゲームで作って

＊17　X68000
1987年にシャープから発売されたパソコン。アップルのマッキントッシュと同じく、モトローラの16ビットマイクロプロセッサMC68000を搭載。プログラムしやすいパソコンとして、たくさんのゲームソフトが作られた。このパソコンでプログラムを学んだ、プログラマーも多い。

＊18　AI（人工知能）
Artificial Intelligenceの略。森川さん曰く「人間の代わりに何かを考えたり、判断したりするコンピュータ」。なお森川さんは、人工知能の仕組みを簡単に理解できる本『マッチ箱の脳』（新紀元社）という書籍も書いている。

＊19　ライブラリー
ライブラリーにはテレビゲームの開発に必要なプログラム、ツール、CGのテクスチャー（CGの表面に貼る模様）などがあらかじめ用意してある。開発者はこのライブラリーからデータを引き出して、ゲームを作っていくことが多い。

みようと思ったんですか。

森川　『がんばれ』はテンションの低いものを作ってみたかったんです。ゲームって、強い緊張の中で遊ばなくちゃいけない。それがイヤだったんだよね。朝、会社に行く前にゲームのスイッチを入れておいて、家に帰ってからそのゲームの続きをやるくらい、それくらいテンションの低いゲームが欲しかったんです。それを自律的にやってくれるものは何だろうと思ったら、AIだった。

——森川さんは理系ではないですよね。

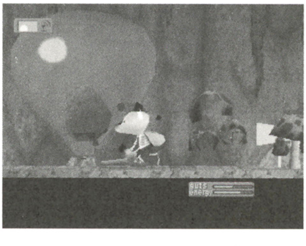
森川　ええ。だから、AI関連の書籍に数式が載っていた数学辞典を読んで、自分が知っている関数に分解していくんです。でも、ゲームファンってAIが嫌いなんだよね。AIって、アイテムを一定数集めたらフラグ[*20]が立つ……みたいにかっちりといかない。何となく変わっていく。生き物らしいキャラクターデザインは好きらしいんだけど、内部の判断が生き物らしくなると、途端に嫌になるみたいだね。

「じっと、観察している時間が大事なんですよ」森川さんのキャラクターデザイン。

『がんばれ森川君2号』、『ジャンピングフラッシュ!』とその続編『ジャンピングフラッシュ!2』（96年・ソニー・コンピュータエンタテインメント）、『アストロノーカ』（98年・エニックス）、『ロビット・モン・ジャ』（99年・ソニー・コンピュータエンタテインメント）、『ここ掘れ！プッカ[*21]』（2000年・ソニー・コンピュータエンタテイ

＊20　フラグ
ゲームを管理している数値や要素をフラグという。2進数の「0」と「1」の条件判断を旗（フラグ）の上げ下げに見立てた言葉。

＊21　ここ掘れ！プッカ
2000年にソニー・コンピュータエンタテインメントより発売されたプレイステーション用ソフト。新たなAI育成ゲーム。今度のテーマはなんと鉱石集め。ぼんやりしたプッカくんを指示して、宇宙石を発掘させる。



MUUMUU© *Morikawa Yukihito*

ンメント)。

森川さんが手がけたゲームに登場するキャラクターは、どこか共通点がある。のんびりしていて、緊張感を感じさせずマイペース。

ゲームというと「戦い」や「競争」がモチーフになりやすく、常に「緊張感」が漂っているものがほとんど。だが、森川さんが作るゲームは、いわゆるゲーム的な束縛から解き放たれている。遊びながらも解放感を感じることができるのだ。

——それまでCGを描かれてきましたが、プログラムやシステム作りといった、物の根幹を作るお仕事は初めてですよね。

森川　初めてでしたね。やっぱり面白いですよ。よく俳優のかたが映画監督をやることがありますよね。それに近い。CGを作っている時の僕はアクターでしかないわけです。演技の自由は決まっているけど、全体は作れない。今やっていることは監督業ですよね。今でも、たまにCGもやっちゃうのは、たまに自分の映画に出演しちゃう映画監督みたいなもんですね。

——俳優も監督も同時にこなす、ビートたけし[*22]のような仕事ぶりですね。

森川　ビートたけしも、しぶしぶ俳優をやっていると思うんですね。僕も、グラフィックを人に頼めるのなら頼みたいんです。でも、曖昧な感じを人に伝えるのが難しいし、めんどくさい。だから、いいやって、自分でやっちゃうんです。建築物みたいにきちっと設計図があって、誰が作っても変わらないものならいいんですよ。でも、ゲームのグラフィックやキャラクターは違うでしょう。自分の中で

＊22　ビートたけし
本名、北野武　1947年生まれ。漫才コンビ・ツービートとしてデビュー。タレントとして活躍するかたわら、映画監督としても非凡な才能を発揮。出演作に『戦場のメリークリスマス』。監督作に『その男。凶暴につき』『ソナチネ』『キッズ・リターン』『BROTHER』。映画監督をしながら、主役を演ずることもある。

すらはっきりしないイメージをどうやって人に伝えたらいいのか。それなら自分でやっちゃうんです。

――最近はインターネット上のウェブサイトにも、「がんばれ森川くんの遺伝子」といった形で森川さんのキャラクターを提供していますよね。

森川　ああ、「ほぼ日[*23]（ほぼ日刊イトイ新聞）」でキャラクターの投票をやっていました。あれは糸井[*24]（重里）さんが話してくれたエピソードがきっかけだったのね。ある時、糸井さんが「森川君、わかったよ。俺、この人が好きなんだ」って言い出した。よく聞くと、彼はインターネットを使っていろんな「女の子の画像」を集めてたんだって。それでだんだん集めているうちに、女の子の好みがはっきりしてきたらしいんですよ。後ろ姿にグッとくるのか、胸にグッとくるのか。自分の意識の後ろに隠れていた自分の本当の趣味を、大量のサンプルを絞り込んでいくなかで明確にしていく。それは面白いなと思って、たくさんのキャラクターを作って、ユーザーに気に入ったものを投票してもらおうと思ったわけ。

――つまり、ユーザー本人の好みを明確化させてあげようという試み。

森川　そう。糸井さんに起こったことが、キミにも起こるはずだ、ってね。僕自身、ものすごくたくさんのキャラクターを描き散らしているから、愛着のあるキャラクターってあまりいないんですよ。

――たくさんのキャラクターを生み出すうえで、絵を描く時に、どうしてもしてしまう癖って何かありますか。

森川　時々キャラクターと喋っていることはあります。多分、キャラクターを描いている人はみんなそうだと思うんですよ。キャラクターが喋るから、それを

＊23　ほぼ日（ほぼ日刊イトイ新聞）
糸井重里が主催するインターネットサイト。森川さんもこちらのサイトで数々の連載を持っている。http://www.1101.com/

＊24　糸井重里
コピーライター、ゲームデザイナー、作家。1948年生まれ。1979年、糸井重里事務所設立。広告コピーを手がけながら、ゲーム制作、作詞、文筆活動を行なう。1998年よりインターネット上で『ほぼ日刊イトイ新聞』(http://www.1101.com/)を開設、編集長を務める。



メモに取る。そうすると、キャラクターのセリフがわかってくる。キャラクターが動くのを観察しているんですよね。じっと、観察している時間が大事なんですよ。描いてしばらくすると、そのキャラクターが動き出すから、「あ、こんな動きをするんだ」ってそれをメモに取っておくわけ。

――会話をしてくれないキャラクターっていますか。

森川　いつまでたっても動かないキャラクターはいます。

――森川さんの歴代のキャラクターの中で、よく動いたキャラクターはどれですか。

森川　『ここ掘れ！プッカ』の「プッカ」はよく喋っていましたね。でも、プッカをデザインする前、きたなーい熊を主人公に考えてたんだけど、そいつの方がよく動いていました。結局、その熊はスタッフから反対を受けてボツになったんだけど。

――パソコンで描くのと、手で描くのは違いますか。

森川　描画が遅いパソコンはきついですね。自分のイメージを送り出す量と描画の速度が違うとつらい。自分の手で描けば、完全に同期が取れているわけだけど、コンピュータだとタイムラグが出ちゃう。それが鬱陶しいですね。その点、アミーガは一番ストレスがなかったな。描画がムチャクチャ速いんです。だから、アミーガが好きだった。

――イラストで作ったキャラクターを、立体にするのはどんな作業をしているんですか。

森川　3Dのモデリング化は、大変なんです。僕の手描きのキャラクターと3D

化したキャラクターのギャップを埋めるのが大変。だから、モデラーのかたにいったん作ってもらってから、あーでもない、こーでもないって直すんです。合理的ではないし、もっと作業効率のいい方法はあると思うんだけど、別の方法だとどうしてもうまくいかないんですよ。アニメーションはマンガみたいなコマ割りをつけて、アニメーターのかたに渡します。擬音とかを描き込んで。

――ムームーの今後のゲーム制作はどんな方向に行くんでしょうか。

森川　コンセプトとしてはゲームじゃないものを作ろうと思っているんです。ゲーム機で動くソフトかもしれないけど、テレビに映るエンタテインメントというイメージ。ゲームは、もともと大学のコンピュータで生まれたものでしょう。それが喫茶店に入って、ゲームセンターに入って、家庭に入った。どんどんゲームと人の物理的な距離が近くなっているわけです。今、最も近いのが携帯電話でしょう。で、映像的なエンタテインメントは「テレビに映るもの」と「携帯端末に映るもの」に分かれていくんじゃないかと思うんです。やはり受身的なエンタテインメントは、テレビの方がぴったりくる。テレビの前でコントローラを持っている姿が、もう僕の中にはピンとこないんですよね。

マエストロの横顔

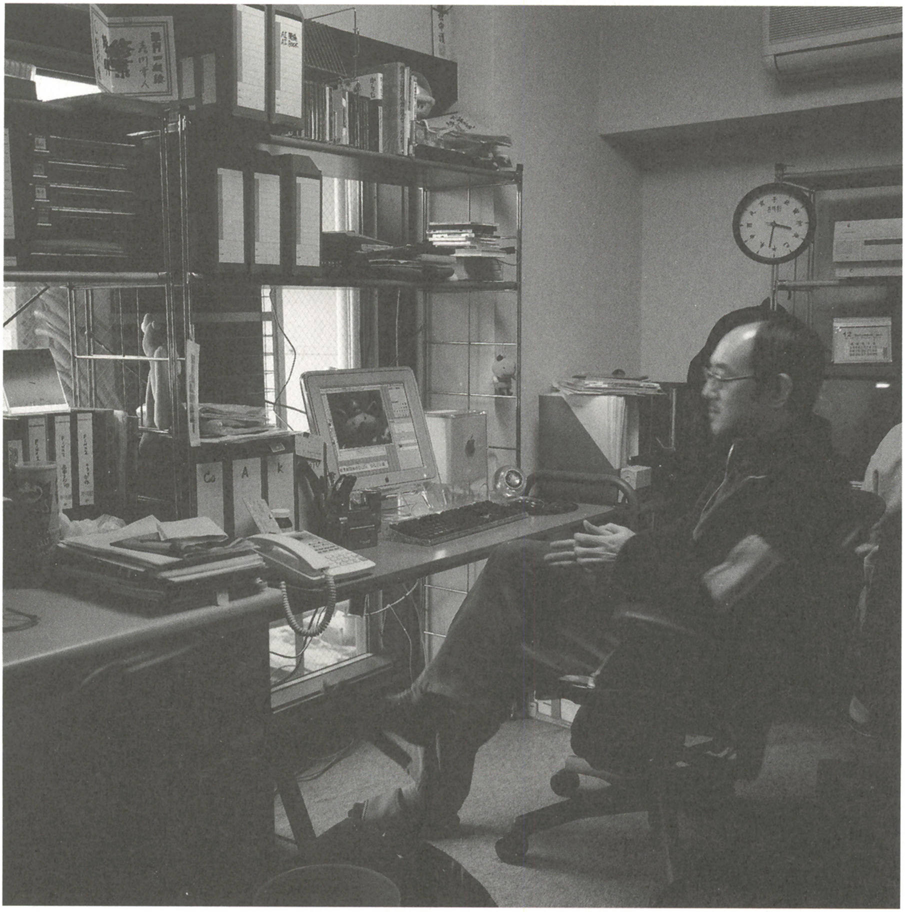
「結局、『ウゴウゴ』を作っていたCG連中ってお祭りが好きだったんだと思うんだよね。ほかの人はどうやって嗅ぎつけるのか知らないけど、テレビが面白

い時はテレビに集まって、ゲームが面白い時はゲームに集まる。人が起こした祭りで大騒ぎして、ふらっとどこかへ行ってしまう」

「プレイステーションが立ち上げられた頃は、祭りみたいだった」と森川さんは教えてくれました。アミーガ、テレビ、ゲーム。何かが始まろうとしている時の高揚感、期待感。森川さんは、その瞬間が好きでたまらないといいます。ヒットを見つける感覚。面白いものを探し当てる嗅覚。その運動神経は、ある種の才能といえるでしょう。

僕は森川さんの話を聞いていて、それは「現場感覚」なんじゃないだろうか、と思いました。最前線でのるかそるかギリギリの仕事をするから、感じられるヒットの予感、面白さの発見があるのではないでしょうか。

これから森川さんはどこへ行くのでしょうか。個人的には森川さんに、これからもマイペースにゲームを作り続けていってほしいと思っています。

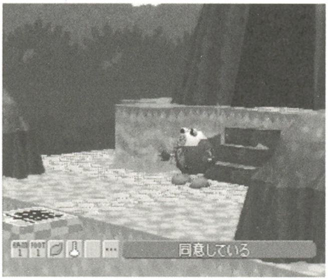


がんばれ森川君2号

PIT（ピット／ペット・イン・TVの略）というキャラクターを教育し、土地に落ちているアイテムをひろい集めていくというゲーム。PITは人工知能を搭載しているため、トライアル＆エラーを繰り返しながら、しつけていくと自動的に冒険するようになる。

たとえば地面に罠が仕掛けてあれば、罠を回避するように教えないと前に進めない。ジャンプするか、それとも罠を避けて進むか、それとも罠を壊してしまうか。赤ん坊に行儀をしつけるような丹念さで、じっくりとPITを育てていくのだ。

PITはロボットという設定だが、そのデザインは丸く、目が大きく、かわいらしい。思わず母性本能をくすぐられてしまう、赤ん坊のようなフォルムは、森川幸人さんの手によるもの。だんだん、頭が良くなっていき、PITがプレイヤーの助けを借りずに冒険をするようになると「親離れ」した子を見たようで、嬉しくもあり、さびしくもあり。複雑な気持ちが味わえるゲームに仕上がっている。



1997年　プレイステーション用ソフト
発売元／SCE

● 森川幸人　作品集 ●

1995年
ジャンピング フラッシュ!
アロハ男爵ファンキー大作戦の巻
プレイステーション用ソフト
発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント

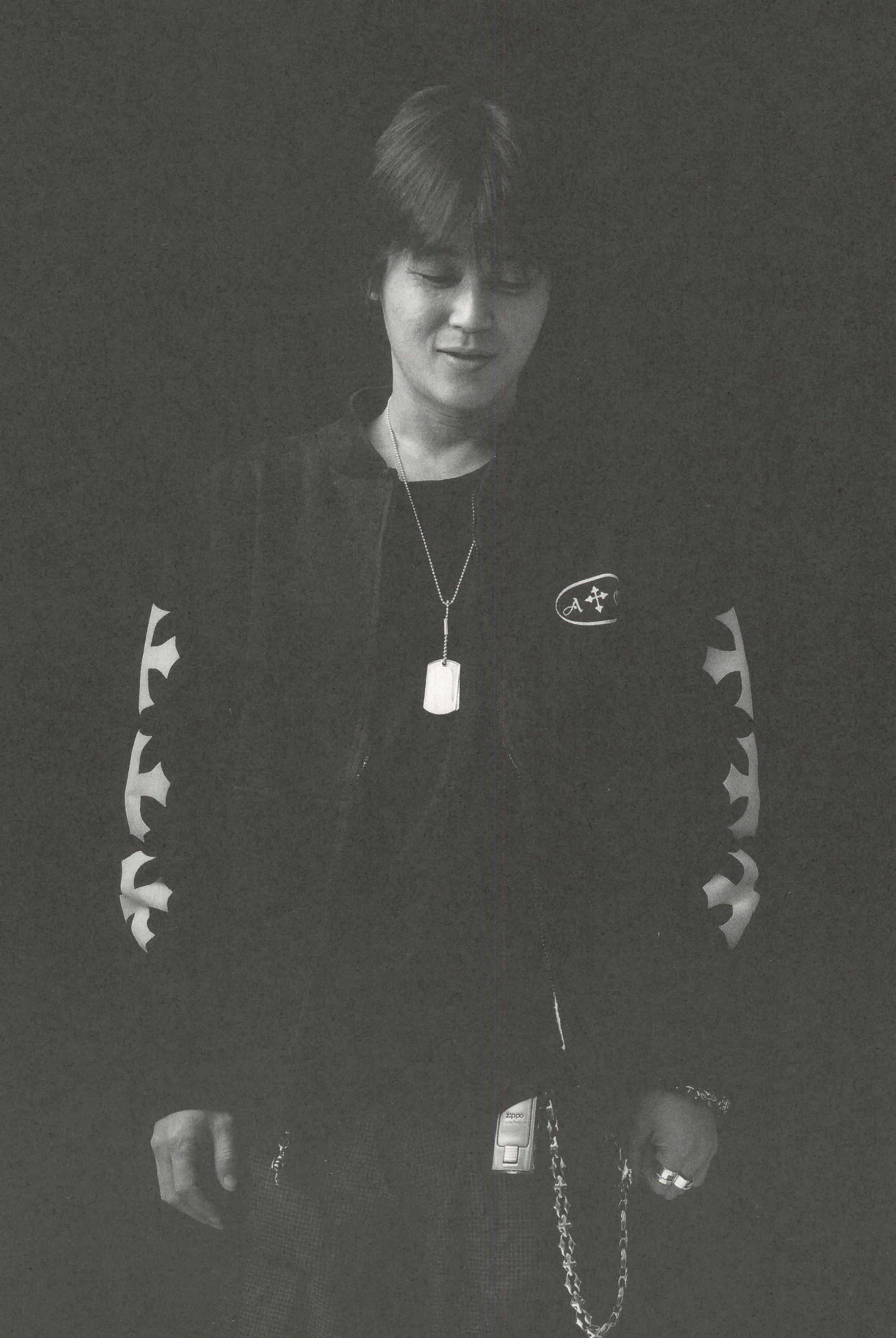
1996年
ジャンピング フラッシュ!2
アロハ男爵大弱りの巻
プレイステーション用ソフト
発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント

1997年
がんばれ森川君2号
プレイステーション用ソフト
発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント

1998年
アストロノーカ
プレイステーション用ソフト
発売元／エニックス

1999年
ロビット・モン・ジャ
プレイステーション用ソフト
発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント

2000年
ここ掘れ!プッカ
プレイステーション用ソフト
発売元／ソニー・コンピュータエンタテインメント



野村哲也

Nomura Tetsuya

1970年10月生まれ。高知県出身。
1991年スクウェア入社。



56万本、76万本、140万本。ロールプレイングゲーム『ファイナルファンタジー』シリーズは、家庭用ゲーム機・ファミリーコンピュータで新作が登場するたびにセールスを伸ばし、日本を代表するゲームソフトとして評価を高めてきた。その数字の伸びは、当時の日本のゲーム産業の成長を表わしているといってもいいだろう。

時は、次世代機スーパーファミコンが登場する頃。映画、音楽と並んでゲームがライフスタイルのひとつと見なされ始める頃。野村哲也さんは、ビッグビジネスとなったゲーム産業に飛び込み、いきなり『ファイナルファンタジー』最新作の制作に参加することになる。

最初はデザイナーとして、主人公たちの冒険をはばむモンスターたちをデザインしていたが、次第に制作に深く関わるようになることで、キャリアとテクニックを積み、徐々にゲーム作りの核心へと迫っていく。やがて『FFⅦ』で企画に参加。ゲームの見た目(グラフィック)から、ゲームの中身(企画)を担当するようになる。そして現在制作中の新作では、ディレクターを担当。ドット絵師から企画へ。ゲーム業界における、ひとつのサクセスストーリーがここにある。

「アニメの女の子より、現実の女の子の方がかわいいわけ」『ファイナルファンタジー』のモンスターデザイナー。

クレヨンで描いたライオンの絵。

横にひらがなで書かれた「らいおん」の「ん」の文字が左右逆を向いている。今も実家に飾られている、3歳の誕生日に描いた絵。

『ファイナルファンタジー』シリーズのキャラクターデザインを担当する野村さんが、初めて描いた絵は、百獣の王ライオンだった。

銛を片手に海へ飛び込み魚を突き、山を駆けまわっていた少年時代。外で遊ぶのと同じくらい好きだったのは、絵を描くことだった。家に帰ると、クレヨンやペンで絵を描きまくる。時に空想しながら、時に人物や動物をスケッチしながら。いつしか、彼は絵で身を立てようと思い始めるのだった。

――野村さんはいつ頃から絵を描いていたんですか。

野村　保育園くらいの頃から、絵がずっと好きで得意でした。その頃から、将来は絵を描く仕事ができればって作文に書いていた。『宇宙戦艦ヤマト』[*1]が好きだったから、アニメの仕事がしたいと漠然と思っていたみたいです。

――『宇宙戦艦ヤマト』ですか。松本零士さんのメカを描いていたんですか。それとも人物ですか。

野村　いや、メカは描かなかったですね。人物ばかり。古代進とか森雪。メーテ

＊1　宇宙戦艦ヤマト
原作・総設定・監督松本零士。1974年にテレビ放送が開始されたテレビアニメ。滅亡寸前の地球を救うため、沈没していた日本海軍の戦艦大和を宇宙戦艦に改造。14万8000光年先の惑星イスカンダルへと旅立つ。アニメブームの火つけ役となる。

ルとか。

――絵を専門的に勉強されたことはあったんですか。

野村　高校が美術の専門コースのある高校で、中学の先生にそこを薦められて通っていました。学校では美術部の幽霊部員。美術部の部費を勝手に使って、勝手に映画を作ったり、途中で辞めたり（笑）。

――自主映画ですね。野村さんは監督だったんですか。

野村　絵コンテを描いていましたね。でも、絵コンテが脚本なんですよ。そこに全部のセリフを書いてあるから。作った映画は『仮面ライダー』[*2]。でも、仮面ライダーのマスクを作ったところで力尽きてやめちゃって。だから、先生には部費を返せって、ずっと言われていました。

――美術専攻で美術部というと絵を描く時間がたっぷりあったんだと思うんですけど、その頃はどんな絵を描いていたんですか。

野村　ええ、自由に描く時間がありましたからね。それまではマンガっぽい人の絵を描いていたんだけど、だんだん高校くらいからリアルで写実的な人物の絵を描くのにハマっていて。たとえば女の人で比較すると、アニメっぽいディフォルメされた顔よりも、現実の女の人の方がかわいいわけですよ。だから、リアルに描こうと（笑）。

――やはりかわいい女の子の方が描いていて楽しいわけですよね。さて、高校を卒業して、どちらへ進学したんですか。

野村　高校を卒業してからは、親が東京へ行けって言ったこともあって、東京の専門学校へ。なんで、あの学校を選んだのかは、忘れてしまったけど。1年目は

＊2　仮面ライダー
1971年に登場した特撮ドラマ。悪の軍団ショッカーに改造人間にされた本郷猛は、正義のヒーロー仮面ライダーとして立ち上がる。野村さんは、このヒーローを自主映画で描こうとした。

デザインの基礎、2年目が選択で広告の勉強を。あの頃はデザイン事務所や雑誌社に行こうと思っていたから。

——広告を目指していながら、スクウェアに就職されたのはどうして？

野村　天野喜孝[*3]さんが好きだったから。

——つまり『ファイナルファンタジー』[*4]。

野村　でもファミコンを持っていなかったんで、『ファイナルファンタジー』シリーズのことはよく知らなかったんですよ。たまたま就職情報誌を見ていたら、天野喜孝さんの絵が出ていて、よく見たら、ここ（スクウェア）だったんです。多分、会社に入っても、すぐに自分の絵を描かせてもらえないと思っていたんで、どうせなら天野さんの絵を描きたいと思っていました。ゲームで天野さんの絵を使っているというのは聞いていたし、天野さんの絵をドット絵[*5]にするのも面白いし。

——当時のスクウェアってどんな会社でした？

野村　面接に行ったら、ちょうど『ファイナルファンタジーⅣ』（91年・スクウェア）のデバッグ[*6]をやっていて、みんなゲームをやっているわけです。そこで初めて『FFⅣ』を見たわけですけど、設定はSFなのかな、と思いました。メカとメカが戦っているシーンを見せられたんで。今思うと、それはバブイルの塔[*7]のシーンで、ゲームの後半だったんだけど。『FFⅣ』ってスーパーファミコン[*8]だと聞いていたんで、もっと次世代だと思っていたんですよ。僕の頭の中では天野さんの絵が、そのまま動くっていうのを想像していたから。でも、相変わらず3頭身のキャラクターなんで、ちょっとびっくりしました。それで入社すると、そのデバッグに参加することになって。当時はチームが3つくらいあったのかな。全部稼動中だっ

＊3　天野喜孝
1952年生まれ。幻想絵師と呼ばれるイラストレーター。菊地秀行や夢枕獏の小説の挿絵などを描いており、毛筆による、ファンタスティックな筆遣いは世界中から高い評価を得ている。『ファイナルファンタジー』シリーズではイメージビジュアルを担当。

＊4　ファイナルファンタジー
1987年、スクウェアよりファミリーコンピュータ用ソフトとして発売されたロールプレイングゲーム。以後、シリーズを重ね、ミリオンセラー確実の超人気ブランドとなる。

＊5　ドット絵
コンピュータの印字や絵を構成する点のことをドットという。そのドットを使って描かれた絵（キャラクター）がドット絵。

＊6　デバッグ
ゲームソフトにプログラムミス（バグ）がないか、チェックすること。



SQUARE◎*Nomura Tetsuya*

たんで、入ってもすぐ仕事がなかったんです。

――最初の仕事がデバッグだった、と。次の仕事はいきなり『ファイナルファンタジー』ですか。

野村　ええ。入社してから、次のチーム編成をする時に、いきなりホワイトボードに坂口[*9]（博信）さんが「野村『ＦＦ』」って書いたんです。それで『ＦＦⅤ』（92年・スクウェア）のモンスターデザインをすることになりました。登場するモンスターの半分は描きましたね。モンスターデザインの担当者が僕を含めてふたりしかいなかったんで。

――ロールプレイングゲームはたくさんのモンスターが登場するから、入社直後にモンスターデザイン100本ノックというわけですね。『ＦＦⅤ』の中で一番お気に入りのモンスターは何ですか。

野村　『ＦＦⅤ』はトンベリ[*10]かなあ。

――いきなり、かわいらしいモンスターですね。

野村　ドラゴンタイプや動物タイプ、いろんな感じのモンスターをデザインしていて、トンベリって後半に描いたんです。半魚人を描けって、企画からオーダーがきて。いろいろ描いているうちに、あんな形になっちゃったんです。

――当時はスーパーファミコンだからドット絵でしょう。初めてのドット絵はどうでしたか？

野村　8ドット×8ドットで1キャラクターというサイズなんです。それで何キャラクター以内にモンスターをデザインしてほしいっていう注文がプログラマーからくるんですよ。たとえば「4×4キャラクターのサイズで」とか。その中で

＊7　バブイルの塔
スーパーファミコン用ソフト『ファイナルファンタジーⅣ』の後半に登場する機械仕掛けの塔。『ファイナルファンタジーⅣ』は後半の舞台が機械化された月だったり、ＳＦ色が非常に強かった。

＊8　スーパーファミコン
1990年に発売された任天堂の16ビット家庭用ゲーム機。『ファイナルファンタジーⅣ』がすぐに発売され、人気となった。

＊9　坂口博信
1962年生まれ。1983年にスクウェアが設立された時アルバイトとして入り、正社員として『キングスナイト』などを手がける。『ファイナルファンタジー』シリーズの生みの親にしてプロデューサー。1987年の『ファイナルファンタジー』から『ファイナルファンタジーⅣ』までディレクターを務める。現在はホノルルスタジオにて、フルCG映画『ファイナルファンタジー』の製作に監督兼クリエイターとして参加中。本シリーズ「VOL・1」にインタビューを収載。

うまいこと納めるわけです。でかいキャラになると変形で6×10とか。

――まず、オーダーとしてサイズがあるわけですね。ほかに設定がくるんですか？

野村　うーん、単純に「半魚人にしてくれ」とか、そういうオーダーです。「メカ」とか「ドラゴン」とか。

――メカのデザインもしたんですか。

野村　メカは苦手なんで先輩に全部任せていました。僕がデザインしていたのは人とか、獣っぽいものですね。ゴブリンとか、ナッツイーターとか、セイレーンとか。

――大きいモンスターのデザインは？

野村　大きいキャラクターではラスボス（最後のボスキャラクター）ですね。

――おおっ、最初のお仕事でラスボス。それはやりがいがありそう。主人公にとっての最終最強の敵。それをデザインするってことは自分の考える一番強いモンスターを描くってことですからね。

野村　やはり、ラスボスはモンスター描きにとっては夢の仕事ですよね。ラフの原画が天野さんの絵で用意してあるんですよ。それを攻撃方法にあわせてアレンジして描くっていう。

――天野さんの下絵をドット絵にするというのは、野村さんの目標でもありますよね。

野村　うーん、でもね。天野さんの絵をドット絵にするのは、すごく難しいんですよ。１パレット16色なんですけど、１色は透明色で取られてしまうので、15色

＊10　トンベリ
『ファイナルファンタジーV』から登場する、不思議な半魚人。一撃必殺の包丁を振り回し、徐々に主人公に近づいてくる。ある意味で最強。

SQUARE©*Nomura Tetsuya*

で色をつけないといけないんですね。

――**15色ですか！　ドット絵を描く人を、その職人的な技術からドット絵師と呼ぶことがありますけど、絵作りのテクニックは、作りながら実践的に覚えていくものなんですか。それとも入社すると教えてもらえるものなんですか。**

野村　簡単にしか教わっていませんよ。こうやると尖がって見える、こうやってジャギー[*11]を消す、こうやると丸く見える、この3つぐらいのテクニックを教わって、後は実地で。僕はあまりドット絵がうまくなかったんですよ。うまいドットの人はひとつのドットが8分割ぐらいまで見えるんです。たとえば『ゼノギアス』（98年・スクウェア）の監督をやった高橋[*12]（哲哉）さんはすごくうまかったですよ。

――**『FFⅥ』も同じくドット絵ですが、ドット絵に自信を持つようになるのはいつ頃からですか。**

野村　うーん、『FFⅥ』（94年・スクウェア）の開発の後半ですね。その頃から、やっとドットがわかってきて。『FFⅥ』は『FFⅨ』（2000年・スクウェア）でアートディレクターをやった皆葉[*13]（英夫）とか、『FFⅦ』（97年・スクウェア）、『FFⅧ』（99年・スクウェア）でアートディレクターをやった直良[*14]（有祐）も参加していたんで、グラフィック的にすごくいいメンバーがそろっていたんです。

――**『FFⅥ』では、お仕事は変わったんですか。**

野村　やはりモンスターデザイン。そのほかに画面に表示されるプレイヤーキャラクターのデザイン画と宣伝用のキャラクターイラストのラフを作りました。

――**主人公たちのライバル的な存在になる敵キャラクター、ギルガメッシュは野村さんのデザインですよね？**

＊11　ジャギー
CGやドット絵で曲線を表示する時に見えるギザギザのラインのこと。うまくドットを配置することで、目立たなくすることができる。

＊12　高橋哲哉
グラフィックデザイナー。『ファイナルファンタジーⅤ』に参加。『ファイナルファンタジーⅥ』ではグラフィックチーフを務めた。その後ゲームデザイナーとしてプレイステーション用SFロールプレイングゲーム『ゼノギアス』のディレクターを務める。現在はスクウェアを退社、株式会社モノリスを設立。

＊13　皆葉英夫
スクウェアのグラフィックデザイナー。『ファイナルファンタジーⅤ』の背景画、『ファイナルファンタジーⅥ』『ファイナルファンタジーⅨ』の背景画とグラフィックディレクターを務める。『ファイナルファンタジータクティクス』にも参加。

＊14　直良有祐
スクウェアのグラフィックデザイナー。『クロノ・トリガー』『ファイナルファンタジーⅥ』に参加。『ファイナルファンタジーⅦ』『ファイナルファンタジーⅧ』でアートディレクションを担当。

野村　あ、はい。やっています。先輩がいいところを譲ってくれました。ギルガメッシュは早めに作ってありましたね。開発っていっせいにヨーイドンで始まるところがあるから、ストーリーがまだ完成していない時に、モンスターのデザインをやっちゃうんですよ。あらかじめスケッチブックに変身前と変身後を描いておいたんですけど……。それを、戦闘部分の企画担当だった伊藤（裕之）[*15]が採用してくれました。でも、モンスターデザインって注目されることが少ないんですよね。ゲーム中だとヒール（敵役）ですし、強いとプレイヤーに嫌われるし。

――『FFⅥ』でも、ラスボスを担当されたんですか。

野村　ええ。ラスボスは16×16を複数くっつけて、3、4体分のモンスターを1体分として使ったりしました。あ、『FFⅥ』で気に入っているのは「サボテンダー[*16]」。たいがい、モンスターデザインに疲れてくると、ああいう変なヤツをデザインするんですよ。みんなも疲れているし、そういう時に変なモンスターが登場すると、みんな「なんじゃこりゃ！」って言う。でも、そういう自由にデザインするのって、小さいキャラクターしかできないんですけどね。

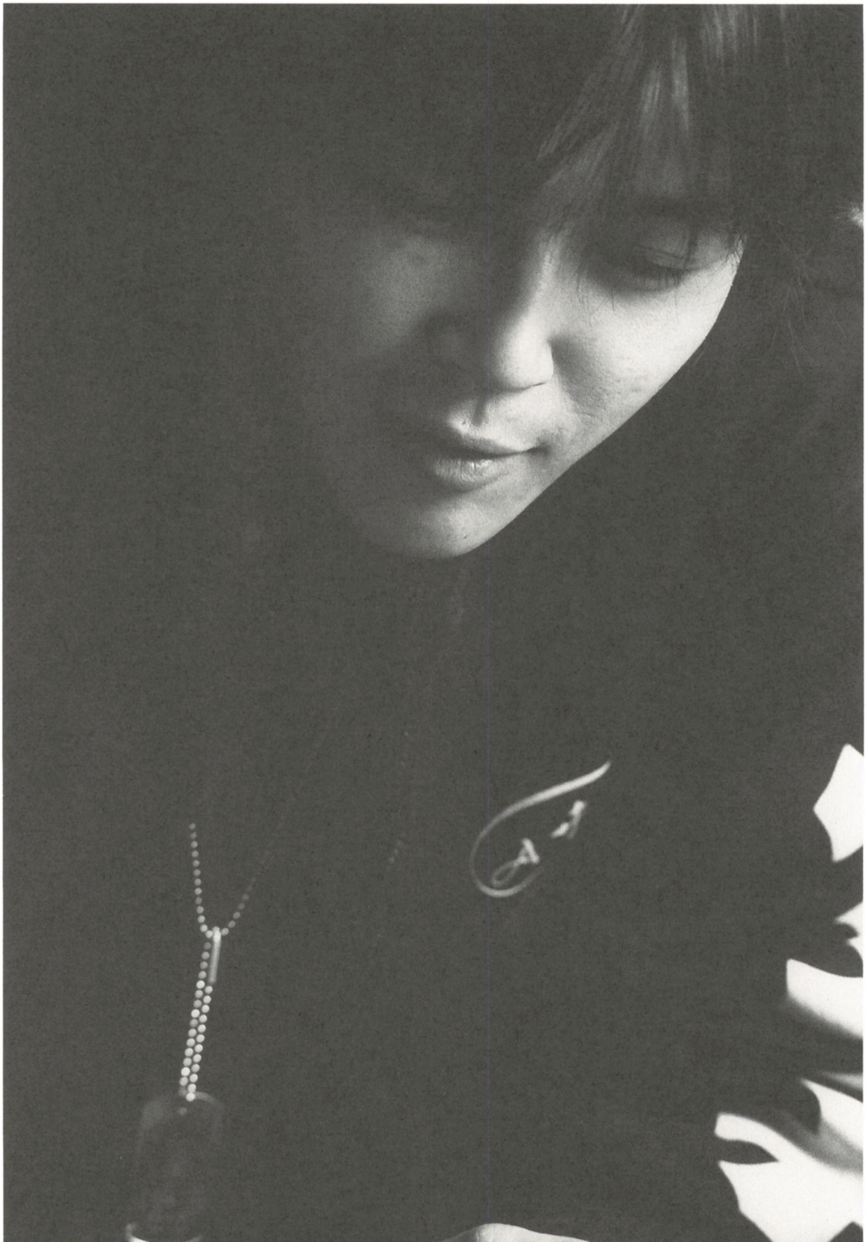
――しかし、『FFⅥ』のグラフィックは美しかったですね。ドット絵の極致ともいうべき、美しさでした。

野村　『FFⅥ』から原画をそのままコンピュータ上に取り込む技術が導入されたんです。原画がドット絵になるんで、絵的にはいいものができるんですけど、グレイスケール[*17]なんで色をつけ直さないといけない。その作業がけっこうキツイ。でも、ラスボスは、その技術を使って作りました。どうしても時間がなくなってくると、直接ドット絵を描いていましたけど。その頃、自分もドット絵のテクニ

＊15　伊藤裕之
スクウエアのディレクター。『ファイナルファンタジーⅥ』のATB（アクティブタイムバトル）システム、『ファイナルファンタジーⅤ』のアビリティシステムの創案者。『ファイナルファンタジータクティクス』を経て『ファイナルファンタジーⅧ』で再びバトルディレクターを務める。『ファイナルファンタジーⅨ』総合ディレクター。

＊16　サボテンダー
『ファイナルファンタジーⅥ』から登場する、サボテンのモンスター。小さな体にもかかわらず、妙な強さを発揮する。ぬいぐるみにもなった。

＊17　グレイスケール
モノクロの映像。カラーを256階調のモノクロに置き換えること。



ックに自信をつけてきて、1ドットが割れて見えるかもというところまできたような気がしていたんです。でも、そのドット絵のテクニックが生かされることはなかったですね。その後『FFⅦ』では、3Dポリゴンになってしまうんで。

「突然やってくる死の哀しみを描きたかった」3DCGへ、そして自分の考えていた『FF』へ。

スクウェアは、いち早く3DのCGに取り組んだゲームメーカーだった。93年、アメリカで開催されたCGショウ、シーグラフ[*18]に『FFⅥ』の3DCG版を出展。次の『FFⅦ』は3Dがメインになるということを、全世界に告知した。やがて、プラットフォームをドット絵のスーパーファミコンから3D表現にすぐれたプレイステーションに移し、いよいよ『FFⅦ』の制作が始まる。『FFⅥ』以降、『フロントミッション』(95年・スクウェア)のキャラクターグラフィックや『クロノ・トリガー』(95年・スクウェア)などに参加していた野村さんは『FFⅦ』でメインのキャラクターデザイナーに抜擢された。

――キャラクターデザインをしたのは『FFⅦ』が初めてですか。

野村　正確にはサテラビューの『ダイナマイトレーサー』(95年・スクウェア)かな。幻の一品なんですけど、音楽は植松[*19](伸夫)、デザインが僕で、ディレクターが時田(貴司)。変なゲームでしたよ。惑星ごとにいろんなミニゲームがあって、惑星

＊18　シーグラフ
アメリカで開催されるCGショー。ビジネスミーティングや技術発表会の趣が強い。スクウェアは1995年8月に開催されたシーグラフで、『ファイナルファンタジーⅥ』の登場人物が戦うリアルタイムCGを披露。次世代の『ファイナルファンタジー』の姿を予見させた。

＊19　植松伸夫
『ファイナルファンタジー』シリーズの作曲家。1986年にスクウェア入社以来、リリースしたCDは20枚以上を数える。『FFⅧ』の挿入歌は、1999年日本レコード大賞アジア音楽賞、第14回日本ゴールドディスク大賞洋楽部門ソング・オブ・ザ・イヤーを受賞。本シリーズ「VOL・3」にインタビューを収載。

をクリアするとイベントポイントが手に入る、ゴールに入った時点で最もポイントが高い人が勝ちっていうアドベンチャー＆レースゲーム。ストーリー性もあるんです。配信ソフトなんで、スクウェア社内にも存在しないかもしれない。

——どんなキャラクターを描いたんですか。

野村　プレイヤーキャラクターが６人いるんです。主人公の女の子、男の子、博士、おっさん。そのほかにトンベリがいました。トンベリの正体は宇宙捜査官なんですよ。犯罪者がいて、それを追いかけていた（笑）。それはトンベリを使ってクリアしないとわからないんだけど。

——『ＦＦⅦ』は３Ｄグラフィックスを使ったゲームでしたが、前作『ＦＦⅥ』の直後にシーグラフで発表された３Ｄムービーがありましたよね。あのムービー作成に野村さんは参加したんですか。

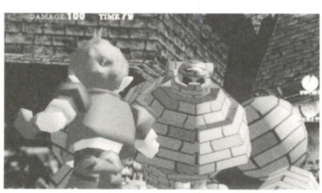
野村　あの時もモンスターデザインですね。それから絵コンテをちょっと。

——また、モンスター。それが３ＤＣＧ初体験ですか？

野村　そうですね。実験がてら。でも、僕は３Ｄに反対だったんですよ。今までドット絵の技術を磨いてきてて、３Ｄなんて全然わからなかったから。あのシーグラフのムービーにしても、自分が描いたのは敵役のゴーレムとか[*20]、召喚獣のバハムートだったし、あんまりピンとこなかったかな（笑）。

——『ＦＦⅦ』では、いよいよメインキャラクターデザインを担当されますね。抜擢とも思われる起用ですが、あれは何かきっかけがあったんですか。

野村　純粋に『ＦＦⅥ』からのつながりだったと思うんですよ。ある日、坂口さんに呼ばれて「哲、やれ」って言われて。「絵のタッチはリアルにするな」って坂口



＊20　敵役のゴーレムとか、召喚獣のバハムート
シーグラフで公開されたリアルタイムCGに登場したモンスターたち。石の巨人ゴーレムは主人公たちに投げ飛ばされ、頭から地面に叩きつけられる。また、竜の神バハムートは主人公たちを背中に乗せて、空へ飛んでいく。

さんに言われていたんで、『ＦＦⅥ』をちょっとだけリアルに寄せた感じで描いたんです。なかなか感じがつかめなくて苦労しました。

――主人公クラウドが乗るバイクは、野村さんがデザインしたんですよね。

野村　今までメカを描かなかったのに、とうとう手を出しちゃいましたね。あれは実車をもとに作っているんですよ。でも、もともとメカを描くのは苦手だから、実物とちょっと違う感じで仕上がるんです（笑）。下手さが役に立つというか。

――『ＦＦⅦ』では企画にも参加していますよね。これはシナリオを考える仕事ですか。

野村　とうとう核心に迫ってきましたね。『ＦＦⅦ』は、坂口さんが全体のプロットを考えたんです。でも、坂口さんはプロデューサーの仕事をするために、そのプロットを北瀬[*21]（佳範）に託して、現場を離れたんですよ。それから、北瀬がゲームにするために細かくプロットを作り直していったんですが、その時にふたりで話しながら作っていって。もともと北瀬と僕とは『ＦＦⅤ』や『ＦＦⅥ』の頃から、エンディングについて相談しあう仲だったんで、自然なことだったんですけどね。ちなみに『ＦＦⅦ』の物語は、最終的に坂口さんが作ったプロットからずいぶん変わってしまったんですけど、北瀬が作ったプロットは、ほとんどゲーム本編と同じです。その後に野島[*22]（一成）がシナリオを書いて。

――プロット作りではどんな立場だったんですか。

野村　ずっと『ＦＦⅤ』『ＦＦⅥ』と下積み時代だったんですけど、『ＦＦⅦ』ではメインの立場になったんで、ある程度発言が通るようになってきたんですね。まずキャラクターを作って、こいつはどんな性格か、まわりに説明する。そういう立

＊21　北瀬佳範
スクウェアのディレクター。１９９０年スクウェア入社。ゲームボーイ版『聖剣伝説』を手がける。『ファイナルファンタジーⅤ』より企画やイベント演出で参加。以降『ファイナルファンタジーⅥ』と『ファイナルファンタジーⅦ』のシナリオ・企画ディレクションを経て、『ファイナルファンタジーⅧ』『ファイナルファンタジーⅩ』で総合ディレクターを務める。

＊22　野島一成
シナリオライター。データイーストにてロールプレイングゲーム『ヘラクレスの栄光３』『ヘラクレスの栄光４』のシナリオを手がける。その後スクウェアへ入社し『バハムートラグーン』や『ファイナルファンタジーⅦ』『ファイナルファンタジーⅧ』のシナリオを担当。

場から、「今までにない『FF』を作りたい」という溜まっていたネタを全部ぶつけていったんです。

――『FFⅦ』の物語は、ヒロインのエアリスが宿敵のセフィロスに殺される[*23]といった、死を描いた物語でしたね。

野村　ああ。エアリスが死んでしまうシナリオを僕が考えたと思っている人がいて、一部からすごく攻撃されたことがあるんです（笑）。攻略本のインタビューで核心の部分が抜けて、シャレの部分だけが掲載されちゃったから「おいおい違うだろ」ってことになったけど後の祭り。いちやく『FF』スタッフのヒール（悪役）になりましたね（笑）。

――今までモンスターデザイナーとして、プレイヤーのヒールを演じてきたのに、今度はシナリオ面でヒールを演じることに（笑）。

野村　本当のところをいうと、『FFⅦ』のテーマは「命」だったんです。坂口さんから「命をテーマに描く以上、生と死を描かなくちゃいけない。とくに死を描かなくちゃいけない」という指示があった。キャラクターの死で、プレイヤーに痛みを感じさせたかったんですね。そうするとヒロインのエアリスの死を描くのが、一番痛くて、重いわけです。ならば、その死をちゃんと描くためにも、エアリスの死を表現することになりました。

――ロールプレイングゲームにおいては、全滅すると普通はゲームオーバーです。だから、またやり直す。つまり、プレイヤーにとって死はやり直しがきくものなんですよ。にもかかわらず、『FFⅦ』のストーリーの中には絶対やり直しがきかない死がある。そこにプレイヤーは反発していたんじゃないですか。

＊23　ヒロインのエアリスが宿敵セフィロスに殺される
『ファイナルファンタジーⅦ』で中盤に起こる衝撃的なイベント。それまで活躍していたヒロイン、エアリスが主人公のライバル、セフィロスに突然殺されてしまう。あまりのインパクトに「エアリスが生き返る方法がある」といった噂がインターネット上に流れた。

野村　登場人物が死ぬというのは、ロールプレイングゲームではありえない展開ですよね。だからこそ、死がダイレクトに伝わる。エアリスの死が唐突だという意見もあったんです。でも、あえてそうしてあるんじゃないでしょうか。突然やって来る死の哀しみ。あれも話しておきたかった、あれも伝えておきたかった、後悔する哀しみ。それが表現されているんだと思います。

――にもかかわらず、野村さんがエアリス殺しの張本人となってしまったわけですね。自分の作ったキャラクターが死ぬことはつらくはなかったですか。

野村　それは……ちょっと。でもね、ゲームはひとりで作るものではないし、シナリオ上必要ならばやるべきでしょう。まあ、結局俺がエアリス殺しの汚名をひとり背負ってしまったわけですが、ディレクターの言葉を借りれば「ヒール（悪役）はひとり、チームに必要なんだよ」って（笑）。「俺かい!?」って（笑）。

――それはヒドイ（笑）。

野村　最近は、あまりに俺が叩かれているんで、「悪いことしちゃったな」って、言ってくれているみたいですけど。今となっては別に、いいんじゃないでしょうか？（笑）

「絵はあくまで設計図」イラストレーターとしてより、ゲームデザイナーとして。

ゲームの制作においてキャラクターデザイナーがすべきことは、映画のキャスティングや俳優の衣装デザインに近い。キャラクターのデザイン次第で、プレイ

ヤーはどれだけその人物に感情移入をし、ゲームの世界に飛び込めるかが決まる。

いうならば、ゲームにおいて重要なインターフェースになるわけだ。

野村さんの描いたキャラクターは、たいてい個性的な衣装を身にまとっている。これはゲームの中でいかにかっこよく見せられるか、その点に特化した結果だという。ここに、野村さんのゲーム制作者としての自信と意地を感じることができる。

――いつも原画はどんな画材で描いているんですか。

野村　原画はシャープペンシルです。芯はＨＢ。ペンは大きめなやつ。この間まで、ピングーの首がゆれるシャープペンシルだったけど、首がゆれなくなってきたんで、今は映画『ナイトメアビフォアクリスマス』のを使っています。

――イラストレーターやフォトショップを使って、パソコン上で描いたり、加工することはないんですか。

野村　それは仕上げですね。下絵を撮り込んだ後に着色する時に使います。

――３Ｄキャラクターはどうやってデザインしているんですか。３面図を描いたりしますか。

野村　いや、しないですよ。いつも、僕の３Ｄモデルを作ってくれる人間がいるんですよ。彼とはつきあいが長いんで、ある程度わかってくれてて。チェックの時に、その場で描いて直すんです。「ここは、こんな感じにしようか？」って。



――あらかじめ3Dで作りやすい絵やデザインをするんですか。

野村　逆ですね。なるべくキツイ絵を作ります。で、それを直していく。3Dのモデラーって技術屋だから、キツイものを作りたがるんです。難しい方が燃える。だから、こっちも難しいものを描いて提出すると喜んでくれるんです。「これキツそうだなあ、やりたいなあ」って。

――3Dになると立体物に近づくわけじゃないですか。『ファイナルファンタジー』の登場人物はフィギュアになったり、コーラのボトルキャップ[*24]になったり。あれはキャラクターデザイナーにとっては、嬉しいんじゃないですか。

野村　でも、監修も大変なんです。シャープペンシルで自ら顔を修正したり、目を描き直したりして。NGを出すと、作り直すのに時間がかかるから、その場でやっちゃうこともあったんですよ。

――『FFⅧ』では、キャラクターが8頭身になり、よりリアルになりましたね。野村さんのいよいよ本領発揮というところですね。

野村　まわりのCGを作っている人って、リアルなものを作りたがるんですよ。ディフォルメされたキャラクターだと芝居に限界があるし。キャラクターをリアルに作れば、細かい芝居もできるだろうという判断ですね。

――『FFⅧ』では、企画に参加したんですか。

野村　ストーリーはタッチしていません。『FFⅧ』のスタートの時は『パラサイト・イヴ』[*25]（98年・スクウェア）の開発のためにロスにいたんです。日本にいる野島とメールで連絡しつつ、次はどうしましょうかと話をしていたら、ディレクターの北瀬から、『FFⅧ』は同世代の若者たちが同じ夢に向かっている作品を目指し

＊24　コーラのボトルキャップ
『ファイナルファンタジーⅨ』の発売前の2000年春。清涼飲料水コカ・コーラに『ファイナルファンタジー』シリーズの精巧なキャラクターフィギュアがついた、ボトルキャップがおまけとしてついてきた。全72種類。

＊25　パラサイト・イヴ
1998年、スクウェアよりプレイステーション用ソフトとして発売。スクウェアUSAの初プロデュース作品。キャラクターデザインを野村さんが担当。原作は瀬名秀明の同名小説。

たいと言っていて。「じゃあ同世代なら学園ものかな？」なんて雑談からキャラクターを作り始めて。帰国してから、野島と主人公のキャラクター像を打ちあわせしながら、スコールの顔を作っていって、リアルの程度やタッチを決めていきました。

――最初にできたスコールの顔が、今後の開発の基準、共通言語になるわけですね。

野村　ディレクターから中世にしたくない、という提案があったので、現代風のファッションでファンタジーの感覚。武器も銃と剣が融合しているガンブレードはどうだろう。じゃあ、戦士の養成所という学校に通っているようにしよう、と順番に決まっていったんです。

――ところで野村さんは徹底的にメカのデザインをやっていないですね。キャラクターデザインに徹している。

野村　メカは『FFⅧ』の飛空挺ラグナロク[*26]を最後にやめました。最近は若いヤツらにかなわないから。ラグナロクって、何人かでデザインしたんですけど、自分はもとになるラフだけ。メカを描く時って、構造を考えてデザインしないといけない。僕はわけわからなくなっちゃうんですよ。

――やはり人物が中心なんですね。

野村　僕は、世にいうイラストレーターのかたがたのように、絵を売りにしていないんですよ。デザイナー、あくまで元絵を描く人なんです。たとえば3Dモデルだったら、どこを動かすかを考える。裾が揺れるとかっこいいなら、服の裾を伸ばすし、ゲームとしてかっこよくなるデザインを考える仕事をやっているんで

＊26　飛空挺ラグナロク
『ファイナルファンタジーⅧ』に登場する飛空挺。飛空挺は『ファイナルファンタジー』シリーズに必ず登場する乗り物であり、山や海を飛び越えて、高速移動できる。

すよ。

——絵としての魅力じゃない。ゲームとしての魅力。

野村　自分としては絵を売りにしているつもりはないんです。絵が世に出ることが、こっぱずかしいんです。絵はあくまで設計図。自分の仕事はゲーム上に登場する立体物のための捨て素材ですね。僕が斜め45度の顔を多用するのも、モデリングを一発で発注するには一番フォルムを把握しやすい角度だからです。正面の顔も見えて、横も見えるわけだから。自分のイラストとしてかっこよく絵を描くことはないですね。パブリシティのために描くことはありますけど、そのためにどっぷりと時間を費やすつもりにはなれないんです。世に出るぎりぎりのラインまで完成させているだけです。

——モデリングのスタッフや、テクスチャーを描くスタッフがいて初めて成立する。野村さんは、自分ひとりだけでは完結しない仕事をしているんですね。

野村　そうですね。単体のイラストを描くより、ゲームを作るために考えるのが好きかな。『ファイナルファンタジー』でも、召喚シーンのコンテや必殺技のコンテを切ることがあるんですけど、そういう時も自分がキャラクターを描いているから、かっこいいところをわかっているわけです。そういうキャラクター作りをするのが一番、自分の好きなところです。

マエストロの横顔

「一番好きな『FF』は、やっぱり『FFⅦ』。たまたま海外の記者に、自分と北瀬と野島と直良が取材を受けたことがあったんだけど、みんな『FFⅦ』が好きだって言ってるんですよ。自分は一端を担っていただけだけど、みんなの考えた企画やシナリオやデザインがひとつになった時は感動しましたよ。これが次世代なんだ！って」

野村さんは土佐なまりを交えて、やんちゃそうに笑いながら答えてくれました。

「それまで自分が考えていた『FF』を出し切った」という『FFⅦ』。それから5年。現在、野村さんは再び新作ゲームのディレクターを担当しています。こんどは「『FF』では、できなかったことをする」という力作。このインタビューが終わった後、その企画会議があるとのこと。外に出ると、若いスタッフたちが野村さんを待っていました。もう一度『FFⅦ』が完成した時の感動をぜひ、味わってほしいものです。


The Bouncer
バウンサー
12.23(sat) on sale

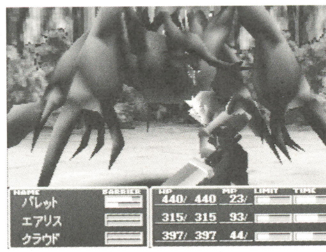
ファイナルファンタジーⅦ

随所に織り込まれたCGによるムービー映像。CD－ROM４枚、総プレイ時間は40時間を超えるという壮大なストーリー。物語を鑑賞するというスタイルを築き上げたロールプレイングゲームが、この『ファイナルファンタジーⅦ』だった。

野村哲也さんは、その物語の骨子となる企画と、登場するキャラクターのデザインを担当。大剣を背負い自分の過去を探す、主人公クラウド。惑星の命運を握るヒロイン、エアリス。クラウドの幼なじみでお転婆な少女ティファ、そして片手にガトリングガンを持つ屈強の大男バレット……。

対する敵は、惑星の資源エネルギーを得るために環境を破壊しようとする巨大企業「神羅」と、世界に復讐を誓う銀髪の剣士セフィロス。アニメや特撮ヒーローものの王道ともいうべき名キャスティングだった。

本作は全世界で販売され大ヒットとなった。野村哲也さんは、その名と才能を本作を通じて世界中に知らしめたのだった。



1997年　プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

●野村哲也　作品集●

1997年
ファイナルファンタジーⅦ
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

1998年
武蔵伝
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

パラサイト・イヴ
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

1999年
ファイナルファンタジーⅧ
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

パラサイト・イヴ２
プレイステーション用ソフト
発売元／スクウェア

2000年
バウンサー
プレイステーション２用ソフト
発売元／スクウェア

1992年
ファイナルファンタジーⅤ
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

1994年
ファイナルファンタジーⅥ
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

1995年
ダイナマイトレーサー
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

クロノ・トリガー
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

フロントミッション
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

1996年
スーパーマリオRPG
スーパーファミコン用ソフト
発売元／スクウェア

ワイヤーフレームとポリゴナイザー

日本初の3DCGを使ったレースゲーム『ウイニングラン』(89年・ナムコ)、ROMカセットにFXチップという独特の機能を搭載して、広がりある空間でシューティングゲームが楽しめた『スターフォックス』(92年・任天堂)……。

今まで横や縦にしか動くことができなかったテレビゲームが奥行きを獲得した。それが3DCGのゲームだ。

3DCGゲームとは何か

本書では、これまで何度も3DCGのゲームという言葉を使ってきた。だが、3D(立体)といっても、画面の上では2D(平面)で表示されているため、ゲームを遊ばない人にとってはさほど変わらない物に見えるだろう。

では、一体2Dと3Dの違いは、具体的にどこにあるのだろうか。

「それは、ゲームを作っているコンピュータでの処理の違いであると言えます。通常、どこに何を描くかを決め(演算)、実際に色を塗る(描画)という大きなふたつの作業があります。この演算と描画を二次元で行なうのが2Dゲーム、三次元で行なうのが3Dゲームということです。つまり、ゲーム世界を作る物体の位置や角度が画面の横と縦のふたつの座標で演算され、描画されているのなら2Dゲーム、それに奥行きを加えた三つの座標で(中略)演算され、描画されているなら3Dゲームということになります」(『コンピュータゲームのテクノロジー』宮沢篤、武田正樹、柳原孝安著・岩波書店刊より引用)。

奥行きの座標も演算されているために、ゲーム画面の中では立体として存在している。つまり、ゲームの中で、その立体の裏側に回り込むことも、上を飛び越すこともできるということ。3DCGのゲームは、箱庭的な立体空間の中で、自由に動くことができるところが、これまでのゲームと大きく違うのだ。

ワイヤーフレームからポリゴンへ

この立体表現をするのに、用いられた技法が「ポリゴナイザー(ポリゴン)」だった。今や「ポリゴン」という言葉はゲームの分野で当たり前のように使われている。

「ポリゴン」とは多角形を意味しており、その多角形ブロックの組みあわせによって、キャ

3DCGゲームクロニクル

1958年
世界で最初のテレビゲーム
ウィリー・ヒギンボーサム博士がオシロスコープを改造してワイヤーフレームのゲームを作り出す。

1980年
『アステロイド』(アタリ)
ベクタースキャンを使った、ワイヤーフレームのシューティングゲーム。

1982年
『ポールポジション』(ナムコ)
ドット絵を拡大縮小させることで三次元的な奥行きを表現したレーシングゲーム。

1983年
『スターウォーズ』(アタリ)
映画の原作を基に宇宙戦争を描いた、ワイヤーフレーム(ベクタースキャン)のシューティングゲーム。

1984年
『アイ・ロボット』(アタリ)
世界で初めてポリゴンを使ったシューティングゲーム。

1985年
『ハングオン』(セガ)
ドット絵で立体的な迫力を生み出した、体感ゲーム第1弾。
『スペース・ハリアー』(セガ)

1988年
『ウイニングラン』(ナムコ)
ポリゴンという3DCG技術を採用したレースゲーム。

ラクターなどの立体物を組み上げることになる。『バーチャファイター』（93年・セガ）に登場する格闘家も、『グランツーリスモ』（96年・ソニー・コンピュータエンタテインメント）に登場する実車さながらのクルマもすべて多角形のブロックの組みあわせによって出来上がっているというわけだ。見た目がリアルに見えるのは、テクスチャーという絵を多角形のブロックの表面に張っているからにすぎない。

この「ポリゴン」による立体表現は決して新しい技術ではない。そもそも2Dのゲームが全盛になる80年代初頭、海外を中心に流行った「ベクタースキャン」といわれる手法があった。これはワイヤーフレームで立体的にキャラクターを表示し、奥行きのある世界を見せるという、構造的には「ポリゴン」と同じ手法である。代表的なベクタースキャンのゲームとして『スターウォーズ』（83年・アタリ）や『アステロイド』（80年・アタリ）などが挙げられる。1958年にウィリー・ヒギンボーサム博士が作った世界で最初のテレビゲームも、ワイヤーフレームによるものだったという。

この「ベクタースキャン」を受け継ぎ、アタリは世界で初めての「ポリゴン」ゲーム『アイ・ロボット』（84年・アタリ）を発売する。ロボットを操作して宇宙空間の敵を破壊するシューティングゲームは、まさに、今の3DCG時代を先取りしていた。

パソコンを超えたスペック競争

ポリゴンを瞬時に表示するにはゲーム機に高い能力が必要とされる。

家庭用ゲーム機プレイステーション2や任天堂のゲームキューブ、マイクロソフトのXboxといったゲーム機では一秒間に数万個のポリゴンを表示できるため、かなりリアルな立体空間を作り出すことができる。プレイステーション2のレーシングゲーム『グランツーリスモ3 A-spec』（2001年ソニー・コンピュータエンタテインメント）では、なんと東京赤坂～青山付近の街並みを再現し、国道246号線をクルマで走ることができるという。

これはゲーム機がポリゴンの表示用に完全に特化されているからだが、その特化の仕方は、パソコンの能力を完全に上まわっている。ゲーム機は立体表現において、先端を突き進んでいるのだ。

3DCG全盛の時代。だがかたや、携帯用ゲーム機ゲームボーイや携帯電話iモードの普及により、2Dによるドット絵も再び脚光を浴びている。ゲームボーイは通算出荷台数1億台、iモードは800万台、3DCG向けゲーム機の出荷数を軽く上回っている。

3Dか、2Dか、ゲームは様々な表現技法を獲得しながら、次なるステップへと向かう。

1992年
『スターフォックス』（任天堂）
3DCGを用いたスーパーファミコン用ソフト。
『バーチャレーシング』（セガ）
セガの3DCG用アーケード基板「MODEL1」で作られた、3DCGレーシングゲーム。

1993年
『バーチャファイター』（セガ）
3DCGによる格闘ゲーム。大ブームを呼ぶ。

1994年
『リッジレーサー』（ナムコ）
1995年
『アクアノートの休日』（アートディンク）
箱庭的に再現された海の中をたゆたう、散策ゲーム。

1996年
『スーパーマリオ64』（任天堂）
『グランツーリスモ』（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

1997年
『ファイナルファンタジーVII』（スクウェア）

2001年
『グランツーリスモ3 A-spec』（ソニー・コンピュータエンタテインメント）



新川洋司

Shinkawa Yoji

1971年12月25日生まれ。広島県福山市出身。
1994年京都精華大学芸術学部造型学科卒業。
同年コナミ入社。



昔、ゲームはすべてをひとりで作るものだった。
プログラムも、キャラクターも、シナリオも。
だが、スーパーファミコンが家庭に普及し、プレイステーション、セガサターンが登場した1990年代。ゲーム産業は数千億円市場となり、ゲーム会社は巨大化していった。それと同時にゲームに用いられる技術は高度なものになり、一本のソフトを作るのにも数十人のスタッフが関わるようになった。
やがて3DCGがゲームに導入されると、おのずとゲーム作りの現場は専門化、分業化していく。3DCGの世界は扱うデータ量が膨大なため、キャラクターをひとつ作るにしても、原画を描き起こし、3DCGのモデルを専門のモデラーがデザインし、動きをモーション担当のスタッフがつける必要がある。そうして制作メンバーが増えるにしたがい、全体を監修する仕事――つまりディレクター（監督）が必要とされるようになったのだ。
新川洋司さんは、そんな時代にゲーム作りに加わった制作者だ。
彼はキャラクター原画を筆ペンで描く。集中して、ひと息で、迷うことなく、自分のイメージを明確に紙に焼きつける。細部を作り込む力よりも、全体を描き切る力がそこには作用している。
ひとりでゲームを作ったことのない世代。そんな新川さんが、アートディレクターとキャラクター原画を担えているのは、その集中力とイメージの明確さゆえなのだろう。

「粘土を使えば一発で決まる」立体で入社決定した新川さん。

「これだ！」

コナミの小島秀夫監督[*1]は、新川さんが入社試験の時に提出した作品を見て、その才能を確信したという。新川さんが作った作品は、恐ろしげなモンスターに変化した亀の立体像。細部まで作り込まれた、その立体像の迫力に小島監督は唸った。やがて入社した新川さんは、小島監督の率いる小島組に参加。以来、小島組の大作ゲーム『メタルギア　ソリッド』（98年・コナミ）シリーズのアートディレクター、『Z・O・E』（2001年・コナミ）のメカニックデザイナーとして活躍している。

もともとは京都の精華大学で4年間ずっと油絵とマンガを描いていた新川さん。彼がコナミの入社試験を受けたのは、就職活動期に届いたコナミからの一通のダイレクトメールがきっかけだった。

――そもそも新川さんが入社の時に提出した作品が、『メタルギア　ソリッド』の小島監督に衝撃を与えたそうですね。

新川　面接には、大学のマンガサークルに所属していた時に描いたマンガとか、学校で描いた油絵、それまでに撮った写真を持っていったんです。それで面接の後に試験があったんですね。多分、小島監督がおっしゃっている作品っていうのは、

＊1　コナミの小島秀夫監督
コナミ　コンピュータ　エンタテインメントジャパン副社長。1963年生まれ。『メタルギア』シリーズ監督。『Z・O・E』プロデューサー。インタビューは本シリーズ「VOL・2」に収載。

その試験の時の作品だと思います。その試験の課題が「亀」で。

――カメ？

新川　亀忍者、『ミュータントニンジャタートルズ』[*2]が人気の時期だったから。亀をモチーフにしたお題が3つ出たんです。亀を擬人化したもの、亀をモンスターにしたもの、亀をメカにしたもの。課題はその絵を描けばよかったんですが、僕の場合は絵で描くよりも立体で作った方がてっとり早いと思ったんですね。それで面接官をしていた小島監督に「立体でもいいですかね？　スカルピー[*3]で作りたいんですけど」って聞いたんです。そうしたら「ええで。ただし締め切りは1週間後やけど」と。それで徹夜徹夜で作りました。

――立体物で試験を受けた。それが小島監督に好印象を与えたんでしょうね。立体物を作るのは得意だったんですか。

新川　プラモデル[*4]を作るのが好きでしたし、子どもの頃から油粘土を使ってましたから。たとえば、メカのデザインをする時には今でも粘土を使ってます。好きなライン（線）を描こうと思うとなかなか決まらないんですけど、粘土を使えば一発で決まるわけです。

――イラストレーターの中には一本の線を引くのにじっくりと時間をかけるタイプのかたがいますが、新川さんはそこを、立体で作ることで解決しているんですね。

新川　最近はキャラクターデザインをしたとしても最終的にポリゴン[*5]になるんで、あらかじめ立体で構築されていた方がモデリングしやすいというメリットもあります。『メタルギアソリッド』や『Z・O・E』のメカはスカルピーで作りまし

＊2　ミュータントニンジャタートルズ
『ティーンエイジ・ミュータントニンジャタートルズ』。放射能を浴び、ミュータントとなった人間大の亀が、忍者として活躍する特撮コメディ。アメリカで80年代に大ブームとなる。当時コナミは『ミュータントニンジャタートルズ』のゲームを出すことになっていたため、試験の題材に「亀」が選ばれた。

＊3　スカルピー
ポリマー粘土。無臭で混色も可能。130℃のオーブンで15分ほど焼けば固めることができる。

＊4　プラモデル
新川さんは、1990年1月号の『ホビージャパン』誌の「オリジナルSF戦車造型コンテスト」で、見事入賞した実績を持つ。

＊5　ポリゴン
多角形の意味。ゲームでは立体を表現するのに、ポリゴンを組みあわせて、積み木のように形を作り上げる。

た。

——なるほど、スカルピーの立体物でコナミに入社して。次に手がけたお仕事はなんだったんですか。

新川　入社してから半年間、研修期間があって、そこでドット絵の打ちかたを習いました。その後に配属されたのが小島監督の部署だったんです。最初にやったのは『ポリスノーツ』[*6](94年・コナミ)のPC版。ほとんど完成していて、バグチェック[*7]をしながら絵を直している時期でした。その『ポリスノーツ』に「EMPS(エンプス)」[*8]っていうパワードスーツが登場するんですが、デザイナーのスタッフが女の子しかいなかったんで「メカがわからない」っていうんですよ。それならと思って「メカなら描かしてください」と立候補して、描いた覚えがあります。「EMPS」にはカトキハジメ[*9]さんの原画があったので、その絵にあわせて、女の子たちが描いたドット絵を「うーん、メカは違うんですよねー」なんて、生意気にも修正していました。

——小島組への配属は、自ら希望したんですか。

新川　いいえ。誘われたんです。ほかの部署からも誘われたんですけど、僕はどちらかというとシリアスタッチのものが好きだったんですよ。やはり小島組の方が、僕に向いているなあって思っていました。

——『ポリスノーツ』PC版はすぐに完成してしまうわけですね。

新川　でも、その次の仕事も『ポリスノーツ』なんですね。PC版の後に3DO[*10]リアルへ『ポリスノーツ』を移植するというんで、絵を全部描き直ししたんです。3DO版は、PC版のようにドット絵ではなくて、フォトショップ[*11]で線画からす

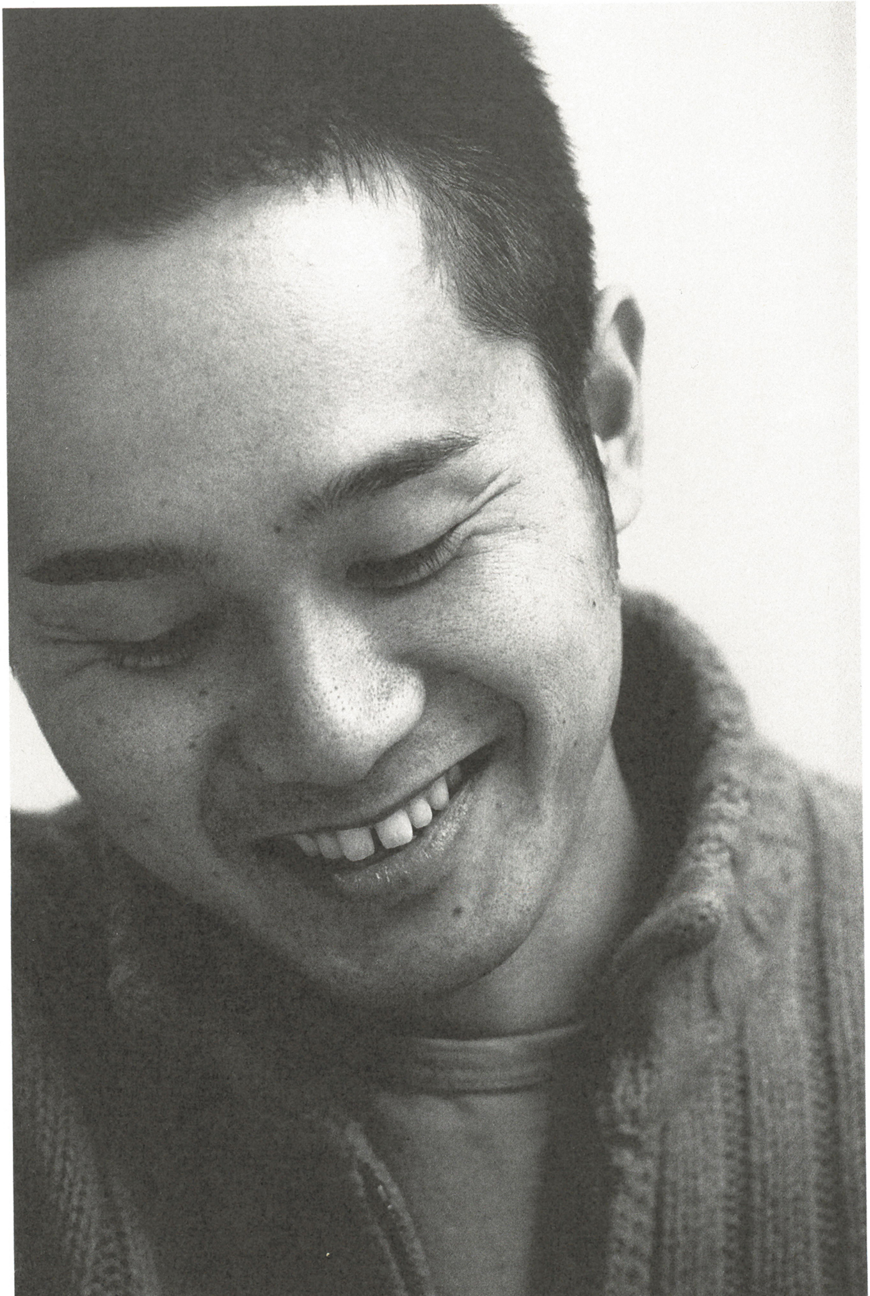
＊6　ポリスノーツ
1994年、コナミよりパソコン用ソフトとして発売。2040年のスペースコロニーを舞台とするSFアドベンチャーゲーム。宇宙空間を漂流し、25年間歳を取らずに地球に帰還した宇宙飛行士(ポリスノーツ)、ジョナサン・イングラムの活躍と悲哀を描く。



画面はプレイステーション版より

＊7　バグチェック
ゲームソフトにプログラムミス(バグ)がないか、チェックすること。

＊8　「EMPS(エンプス)」っていうパワードスーツ
ポリスノーツに登場する強化外骨格型宇宙服。宇宙活動時の人間の力や活動範囲を機械によって拡張するという設定。



KONAMI© *Shinkawa Yoji*

べて描き直していったんです。

――『ポリスノーツ』の後の『メタルギア ソリッド』（98年・コナミ）の頃からは3Dポリゴンによるキャラクターが登場する時代になりますから、新川さんがドット絵を描いたのは『ポリスノーツ』のPC版だけということになりますね。

新川　ええ。『ポリスノーツ』の3DO版を作っている時は、すでに『メタルギア ソリッド』の企画が始まっていたんです。それで小島監督に企画を教えてもらったら、すごく面白そうだった。「ぜひやらせてください」って名乗りをあげたら、「メタルギアレックス」[*12]というメカのデザインを担当することになったんです。

――メタルギアレックスは、ゲーム中に登場するいわゆる最終兵器。最も凶悪で最も強力で最も慎重なデザインが必要とされる部分だと思うんですが、打ちあわせしながら作ったりしたんですか。

新川　いや、やることになってからずっと家にこもって模型を作っていました。ほとんど何もオーダーはなかったですね。ただ、何パターンか下絵を描いた中でひとつだけ恐竜っぽいデザインのものがあったんですよ。「じゃあ、これでいこう」という、そういう話しあいはありました。しかしまあ、何しろゲームがまだできていなかったんで、とにかくカッコいいロボットを作ってくれ、とだけ言われていました。

――やはり、立体で作ったんですね。

新川　そうですね。ちょうど「メタルギアレックス」の模型が完成した後に、阪神大震災があったんですよ。コナミのある神戸はかなりの被害を受けたんですが、不幸中の幸いで「メタルギア」の模型は壊れなくて。本当にラッキーでした。

＊9　カトキハジメ
1963年生まれ。メカデザイナー。1991年オリジナルビデオアニメ『機動戦士ガンダム0083-STARDUST MEMORY』でメカデザイナーとしてデビュー。以降のガンダムシリーズのアニメ作品に関わる。セガのアーケードゲーム『電脳戦機バーチャロン』シリーズのキャラクター（メカ）デザインやガンダムのプラモデルMGシリーズ用のリファインなど、活動範囲はアニメにとどまらない。

＊10　3DOリアル
松下電器産業が1994年に発売した32ビット家庭用ゲーム機。

＊11　フォトショップ
アドビの写真加工ソフト。

＊12　メタルギアレックス
1998年にコナミよりプレイステーション用ソフトとして発売された『メタルギア ソリッド』に登場する最終兵器。レールガンにより高速で核兵器を発射できる移動式兵器。

それで、その立体がそのまま採用になったんです。でも、それから発売されるまで3年ありましたから、デザインとしては古いかもしれないですね。

――じゃあ、ずっと長いこと『メタルギア ソリッド』の制作は続いていたんですね。

新川 『ポリスノーツ』3DO版の完成が近づくと、『メタルギア ソリッド』の方は中断して、そっちをやったりして。震災後、神戸から大阪に仕事場が変わったんですが、それから1年くらい『ポリスノーツ』を作り続けていました。結局96年に出たプレイステーション版まで、『ポリスノーツ』の制作は続いていたんです。しかも、その裏で『メタルギア ソリッド』も作り続けていたから。

――いつも並行しながら作っていたわけですね。『メタルギア ソリッド』って制作時間が長いですが、最初にある企画からどんどん変わっていくものなんですか。

新川 だいたい大まかな展開が用意されていて、ボスと戦うところまで作っていくんですけど、どうしても無理がある部分とか、実現できない部分とか、面白くない部分があると変えていく。たしかに、ゲームを作っていくうえで右往左往しているところはありますね。ストーリーやシナリオにあわせて作っていくというより、面白そうなシチュエーションを重視して作っていくような感じです。たとえば『ポリスノーツ』で「爆弾解体シーン」がありますよね。あれは小島監督が「爆弾解体シーン」をやりたかったから、シナリオに組み込まれているんです。

――『メタルギア ソリッド』って、シーンによって、段ボール箱の中に人が隠れたり、ゲーム機のコントローラが震えるギャグ[*13]が含まれているゲームですよ

＊13 ゲーム機のコントローラが震えるギャグ
『メタルギア ソリッド』をプレイしていると、中盤あたりで仲間から「コントローラを肩にあててみて」という通信が入る。するとタイミングよくコントローラが振動し始め、まるで低周波治療機のように肩こりをほぐしてくれる。小島監督はこのギャグをゲームの中に挿入するために、コントローラの製造元であるソニー・コンピュータエンタテインメントへこのシーンのプレゼンテーションに赴いたそうである。

ね。そういうギャグセンスについて、スタッフの間で動揺が走ったりしないんですか？

新川　最初に小島監督から発表された時に、みんなで「冗談でしょ」って言っているんですけど、そのまま作り始めちゃうんで「冗談じゃなかったんだなあ」って、後から気づくことになる（笑）。小島監督って普段からものすごく冗談を言うかたなんですね。だから、最初は冗談かどうかわからないんです。でも、放っておくと、そのまま実現しちゃうんで。

「昔に描いた同人誌を持っていって、こんなのどうでしょう？」『Z・O・E』のオリジナル・メカデザイン。

リアルな軍事アクションゲーム『メタルギア　ソリッド』ではキャラクターデザインを、続く『Z・O・E』ではメカデザインを担当。新川さんはゲームの仕事を始めて、わずか3年でビッグタイトルのアートディレクターを担当することになった。

ゲーム作りの現場では、こういった抜擢は決して珍しいことではない。『メタルギア』の監督、小島秀夫さんにしても、最初に立てた自分の企画をゲーム化したのは、コナミに入社してすぐのことだった。

若手の行動力と反射神経のように鋭く速い発想力。新川さんは、その抜擢に応えて、次々と斬新なデザインを生み出していった。

――小島組が仕事の現場を大阪から、東京に移したのは『メタルギア ソリッド』が本格稼動してからですね。

新川 KCE[*14]ジャパンという会社を作るということで、スタッフと全員で東京に出てきたんです。当時のスタッフは20人ぐらいだったんですが、今は100人ぐらいいます。

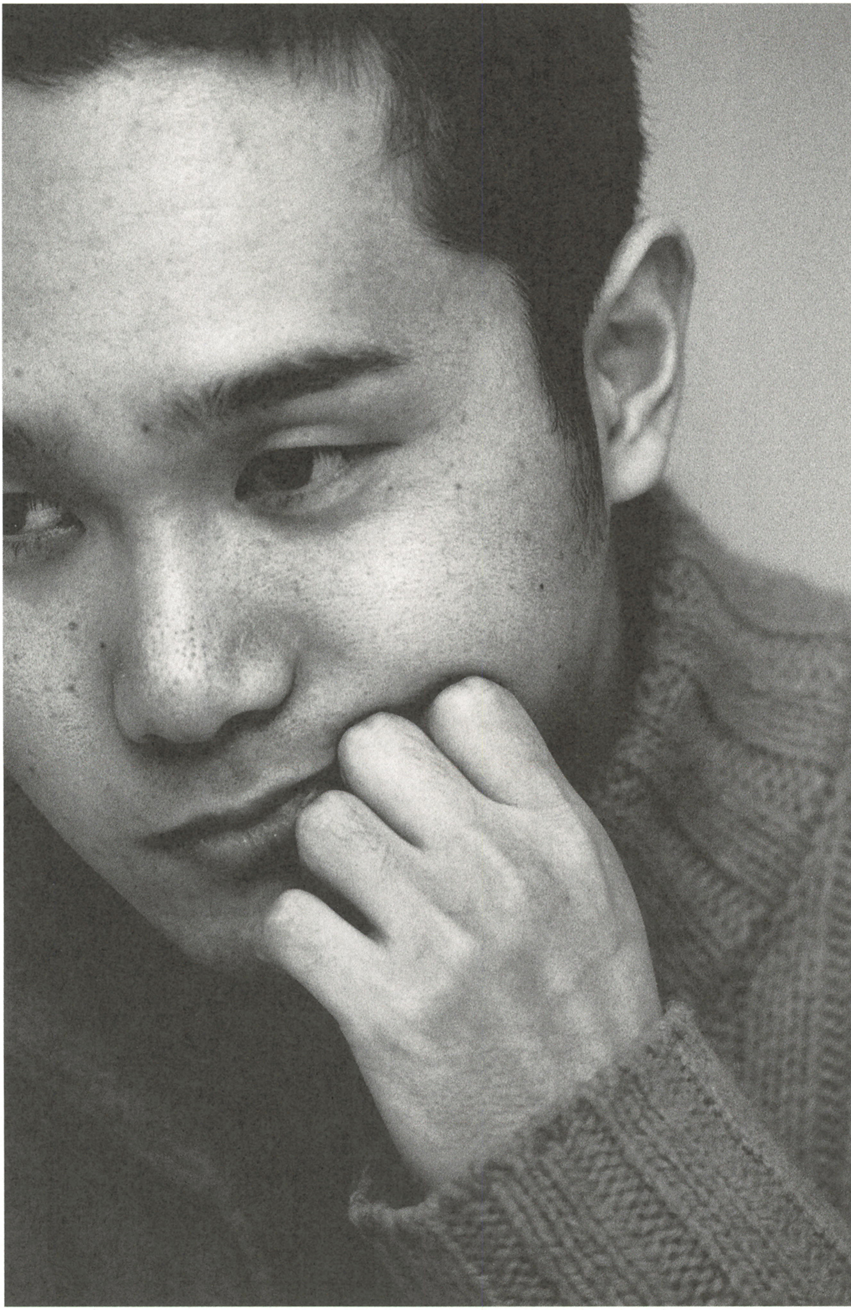
――『メタルギア ソリッド』『メタルギア ソリッド2』（2001年・コナミ）と、新川さんは筆による独特なタッチでイメージイラストを描いていますが、どのように進めているんですか。

新川 まず、監督のシナリオを読んでイメージを膨らませるんです。それで細かい小物や顔や年齢を気にしないでとりあえず殴り描きをします。一番いいのは無印良品の自由帳に、ぺんてるの筆ペンでガーッと一気に描いてしまうことですね。鉛筆で緻密に描くよりも、そっちの方がイメージを出しやすい。ただ、最近プレイステーション2などで緻密なグラフィックを作らなくてはいけないんで、かなり細かいところまで描き込みを要求されるんです。それでスタッフから「筆だとよくわからんから、鉛筆で描いてくれ」って言われるんで、最近はクリンナップの段階でいやいや鉛筆を使っています。

――『メタルギア ソリッド』の舞台は現代のアメリカだったりして、キャラクターの造形にリアリティを問われる一面もあるでしょう。そういった部分はどんなふうにアプローチしていくんですか。

新川 リアリティやライブ感を演出するためには、現存の米軍の武装を資料で

＊14 KCEジャパン
コナミの子会社（コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパンの略）。小島監督が副社長を務める。新川さんが所属する小島組は、この中の部署。



調べることもあります。調べると、これが面白いんですよね。僕は服も好きなんで、そういうものも参考にします。ＳＦ的な世界観を持つ『Ｚ・Ｏ・Ｅ』は、まったく一からデザインを考えたんですけど、あれはあれで好き勝手できて面白かったですね。

――３Ｄのゲームのキャラクターを作る時は、３面図のようなデザイン画が必要なのではないですか。

新川　いつもは、モデルを作っているスタッフのそばに座って、「これは違うから、ここを直してくれ」ってやり取りをしながら作っています。３Ｄのゲームならではの作業といえば、僕は『メタルギア　ソリッド』でライティングの作業もしているんです。ゲームのステージ上に光源を置いていくって作業ですね。全体の明るさを決めて、ステージのあちこちにポイントライトを置いていく。それで、最後に全体の色味を調整する、という。ゲームだから全部がくっきり見えればいいというわけでもなくて、暗くて見えないこともひとつのゲーム性になる。まだ方法論が確立されていないところではあるんですが。

――『メタルギア　ソリッド』は映画的な映像美を持つゲームだといわれていますが、ライティングに映画の手法を使うことはないですか。

新川　たしかに『メタルギア　ソリッド２』の世界では近いところがありますね。今回はシナリオがあって、コンテをＣＧ監督が描き起こしているんです。ライティングに関してはツールのスタッフに頑張ってもらって、プレイステーション２の実機でゲームのステージ上にカメラを置けるようにしたんです。画面を一時停止させて、ライトを置いて、その光源の方向や色味を変えています。

——まるでゲームで遊ぶ時のような、ゲーム作りですね。『メタルギア ソリッド』ではキャラクターデザインでしたが『Z・O・E』はSFのメカデザインを担当されていますね。

新川 当初『Z・O・E』にメカデザインで参加するという予定はなかったんです。最初は『機動新世紀ガンダムX』[*15]の西村（誠芳）さんがデザインされたものもあったし、外注しようという話もあったんですけど、密かにやりたいなあ、って思っていたんです。それで昔に描いた同人誌を「こんなのどうでしょう？」って持っていったら「これでいこか！」って。

——同人誌時代が新川さんのメカのルーツですね。

新川 以前、同人誌でメカを描いたことがあったんです。そのメカのシルエットは『Z・O・E』に近いといえば近いかな。コックピットが股間にあって、足先が羽のようになっていて、着地するとランディングギアがすっとスケートのように出てくるという、まさに今の『Z・O・E』の基本形ですね。

——でも、あのデザインって『機動戦士ガンダム』のようなものにも似ていないし、何にも似ていない。独特なデザインのロボットですね。

新川 同人誌の頃に、ロボットのモチーフにしようと思ったのがエジプトの壁画[*16]だったんです。エジプトの神々って、アヌビス神がいたり、オシリス神がいたり……、主人公のジェフティってロボットは、ホルス神をモチーフにしていて、鳥のような形をしているんです。顔も鳥っぽく、羽が生えていて。

——半人半獣。じゃあ、神話にアイデアの源泉があったんですね。それを今風にブラッシュアップした。メカのデザインも筆ペンで描いたんですか。

＊15 『機動新世紀ガンダムX』の西村誠芳
キャラクターデザイナー。1996年に放映されたテレビアニメ『機動戦士ガンダムX』でキャラクターデザインを担当。プレイステーション2用ソフト『Z・O・E』でキャラクターデザインを担当している。

＊16 エジプトの壁画
ハヤブサの頭と月と太陽の両目を持っているのは天空の神、ホルス神。ハヤブサに似た頭を持ち、ホルスと対立しているのは、嵐と暴力の神セト神。また、黒犬の姿をしたアヌビス神は死後の世界の神。これらの神々をモチーフに『Z・O・E』のメカデザインは生まれた。

新川　そうです。メカでも筆ペンです。新人の野口君というスタッフが鉛筆を使って、僕の筆ペンのラフをクリンナップしてくれました。

――どれくらいロボットをデザインしたんですか。

新川　ロボットだけでいえば１００点以上あるんですけど。使われたのは５～６体かなあ。武器に関しては発注がなかったんですけど、ある程度こちらで武器を装備しておくから、好きに使って、という感じで。

――メカをデザインするっていうのは構造を作るということですよね。関節の曲がりかたとか、機械の動きを作り出すという意味で、ゲームのモーションにも細かくオーダーをする必要があるのではないですか。

新川　そうですね。最初にこんな感じって伝えておけば、モーションをつけているのがアニメーターの人なんで、ある程度いい動きをつけてくれるんですよ。「じゃあ、後は任せる」みたいな。でもね、楽しかったですよ、メカ。メカばっかり描いていると今度はキャラクターを描きたくなってくるし、ちょうどいいですよね。

「筆を使うと、自分の思った線が出るんです」印画紙のように瞬時で、自分のイメージを焼きつける。

「すげー、天才ちゃうか？」

牛乳キャップの裏側に描いた仮面ライダーの顔。

新川さんの母親が描いた、その仮面ライダーが新川さんを絵の世界に誘ってくれた。ただ「め」を描いて、線を引いただけの簡単なものだったが、新川さん

にとっては光り輝くものに見えた。
「絵を描き始めたきっかけもそれだったのかもしれない」。新川さんは、当時を振り返ってそうつぶやいた。

——小さい頃って絵が描ける子って人気者になることがありますけど、新川さんはどうでしたか。

新川 えへへ。なりますね。まさにそんな感じでした。小学校1、2年の頃に人気者になりました。僕は『キャプテン・フューチャー』[*17]が好きだったんですよ。NHKで放映されたアニメ版も好きで。その絵を描いて人気者になりましたね。クラスのみんなから、絵を描いてって頼まれたこともよくあったし。授業中、全然勉強せずに落書きばかりしていました。マンガとファンタジーが大好きでしたね。中学校の頃は『週刊少年ジャンプ』[*18]を読んだり、天野喜孝[*19]さんのイラストを見ながら、ファンタジーっぽい絵を描いていました。

——天野喜孝さんはよくファンタジー小説などに挿絵を描いていましたよね。

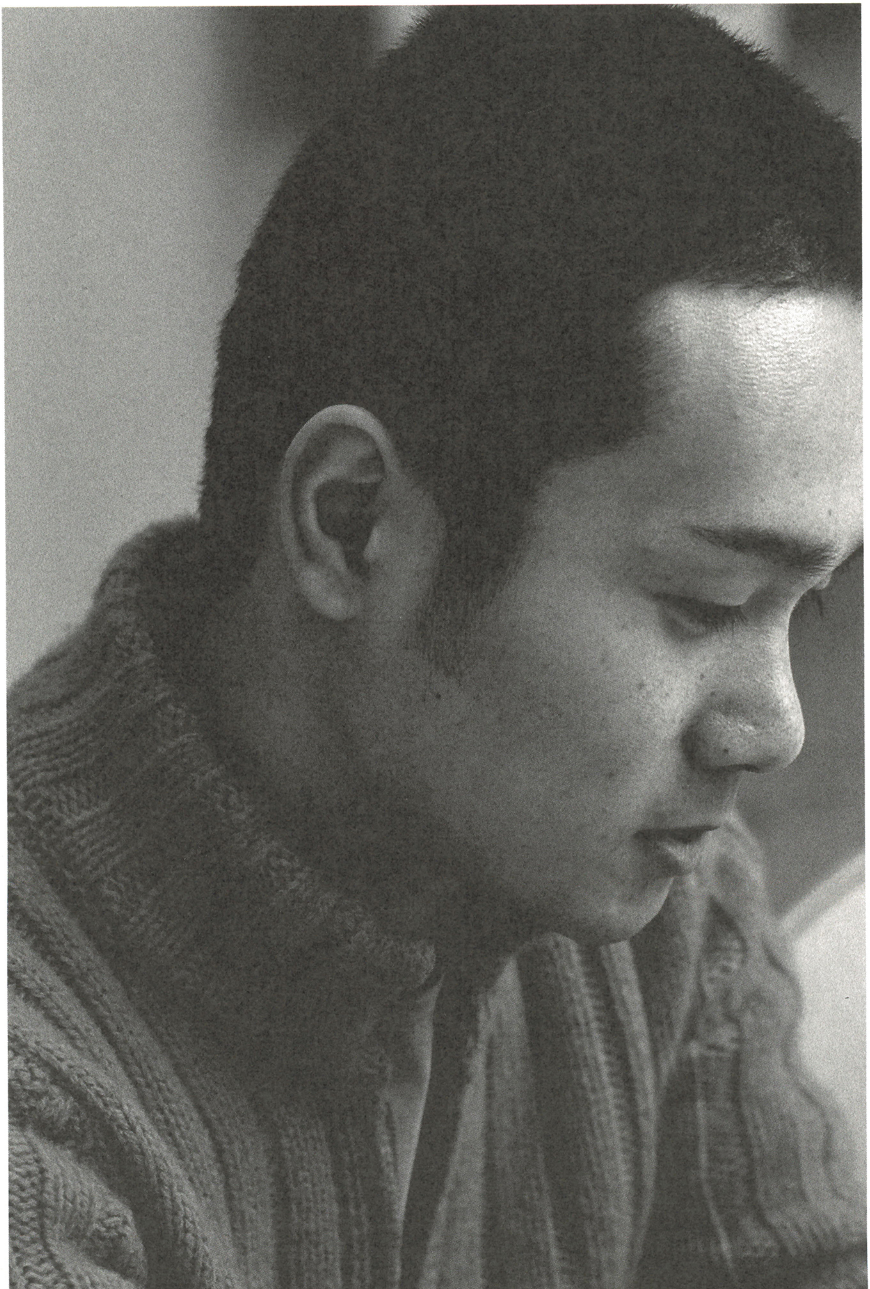
新川 天野喜孝さんや宮崎駿[*20]さん、安彦良和さんが好きで。とくに安彦良和さんはマンガ『アリオン』を筆で描いていらっしゃいましたよね。それで筆もいいなあと思って、当時から筆を使い始めたんです。今の『メタルギア ソリッド』のイラストも、全部筆で描いています。

——なるほど、筆のルーツは、安彦良和さんにあったわけですね。ところで、

＊17 キャプテン・フューチャー
愛機コメット号を駆る若き天才科学者カーティス・ニュートン(キャプテン・フューチャー)の活躍を描く、SF冒険活劇。生きている脳、サイモン・ライト、プラスチック製アンドロイド、オットー、鋼鉄製ロボット、グラッグとともに太陽系の平和を守る。著者はエドモンド・ハミルトン。翻訳版の挿絵は水野良太郎。

＊18 週刊少年ジャンプ
集英社から毎週発売されている少年マンガ誌。全盛期は発行部数600万部を超え、社会現象的な人気を集めた。

＊19 天野喜孝
1952年生まれ。幻想絵師と呼ばれるイラストレーター。菊地秀行や夢枕獏の小説の挿絵などを描いており、毛筆による、ファンタスティックな筆遣いは世界中から高い評価を得ている。『ファイナルファンタジー』シリーズではイメージビジュアルを担当。



KONAMI© *Shinkawa Yoji*

当時はテレビゲームで遊んだりはしていなかったんですか。

新川　うーん、テレビゲームよりもテーブルトークのロールプレイングゲームをやっていましたね。『D＆D（ダンジョンズ＆ドラゴンズ）』[21]。あのゲームを友だちとやりながら、友だちのキャラクターの顔イラストを描いたりして遊んでいました。まわりにパソコンを持っている人もいなかったですし、大学に入るまでPC[22]エンジンのスーパーグラフィックスしか持っていませんでしたから。むしろ、マンガを描いては同人誌即売会へと売りに行っていました。大学生の頃にマンガサークルに入ったんで。

――マンガを描いていらしたんですね。どんなマンガを描いていたんですか。

新川　僕らのサークルはアニパロ系ではなく、創作系だったんですよ。だから、コミケに出展しても売れませんでしたねえ。将来はマンガ家になれればいいな、と心のどこかで思っていましたけど、出版社に持ち込もうとは思っていませんでしたね。

――好きなマンガ家はどなたですか。

新川　やはり天野喜孝さんと安彦良和さん。大友克洋の『AKIRA』は衝撃的でしたね。それからエンキ・ビラル[23]、メビウス。やはりどちらかというと劇画っぽいのが好きですね。エンキ・ビラルがいいな、と思ったのは岡山に住んでいた高校生の頃で海外のマンガ家を集めた雑誌の特集本があったから。その雑誌を見て、好きになったんですね。

――洋モノのマンガが好きなサークルだったんですか。

＊20　宮崎駿さん、安彦良和さん
宮崎駿はアニメ監督。代表作は、映画『となりのトトロ』『もののけ姫』など。マンガでも『風の谷のナウシカ』などの名作がある。安彦良和は1978年『機動戦士ガンダム』のキャラクターデザイナーとして活躍。マンガでも『アリオン』などの名作を発表。

＊21　D＆D（ダンジョンズ＆ドラゴンズ）
1974年、TSRより発売されたボードゲーム。制作者はゲイリー・ジャックスとデイブ・アンダーソン。プレイヤーは、それぞれの登場人物になりきって、架空のゲーム世界を楽しむ。ゲームは司会者（ゲームマスター）によって進められ、プレイヤーはルールに従ってサイコロを振ることで、戦闘やイベントをこなしていくことになる。ゲームと現実の区別がつかなくて、自殺した人が出たという都市伝説的なニュースが流れたのも、このゲームだった。ちなみにサイコロとゲームマスターの役割をコンピュータにやらせようと発想されたのが、コンピュータロールプレイングゲームである。

新川　いえ。サークルではそういう趣味の人も少なかったんで、ひとりで静かに集めていました。むしろ、みんなテレビゲームが好きだったんですよ。集まるとすぐゲームをしていましたから。『ストリートファイターⅡ』、『ファイナルラップ』……。みんなでゲームセンターに集まって、対戦ばっかりしていました。サークルの中には「ゲーム好き」というより、「ゲームそのもの」っていうやつもいましたから。彼は本当に朝から晩までゲームばかりやっていて、家に帰ればＸ６８０００[*24]を立ち上げて、すぐゲーム。そんな生活を送っている人もいたんです。

——その中で新川さんもゲームで遊んでいたわけですね。新川さんはパソコンは持っていなかったんですか。

新川　いや、僕はパソコンが嫌いなんですよ。コナミに入るまでパソコンに触っていませんでしたから。大学にマッキントッシュが2台あったんですが、デザイン科の教授の部屋にあったんで僕は触る機会がなかったんです。一度見に行ったことがあって、そうしたらフォトショップを使って写真の加工をしていました。それですっげーって（笑）。

——コナミに入るとパソコンばかりの環境だったでしょう。

新川　ええ。でも、全然パソコンいじれませんでしたよ。最初は文字も打てませんでしたから。コナミに入った94年は、ちょうどマックが導入された頃。半年もすれば慣れてきて大丈夫だったんですけど。

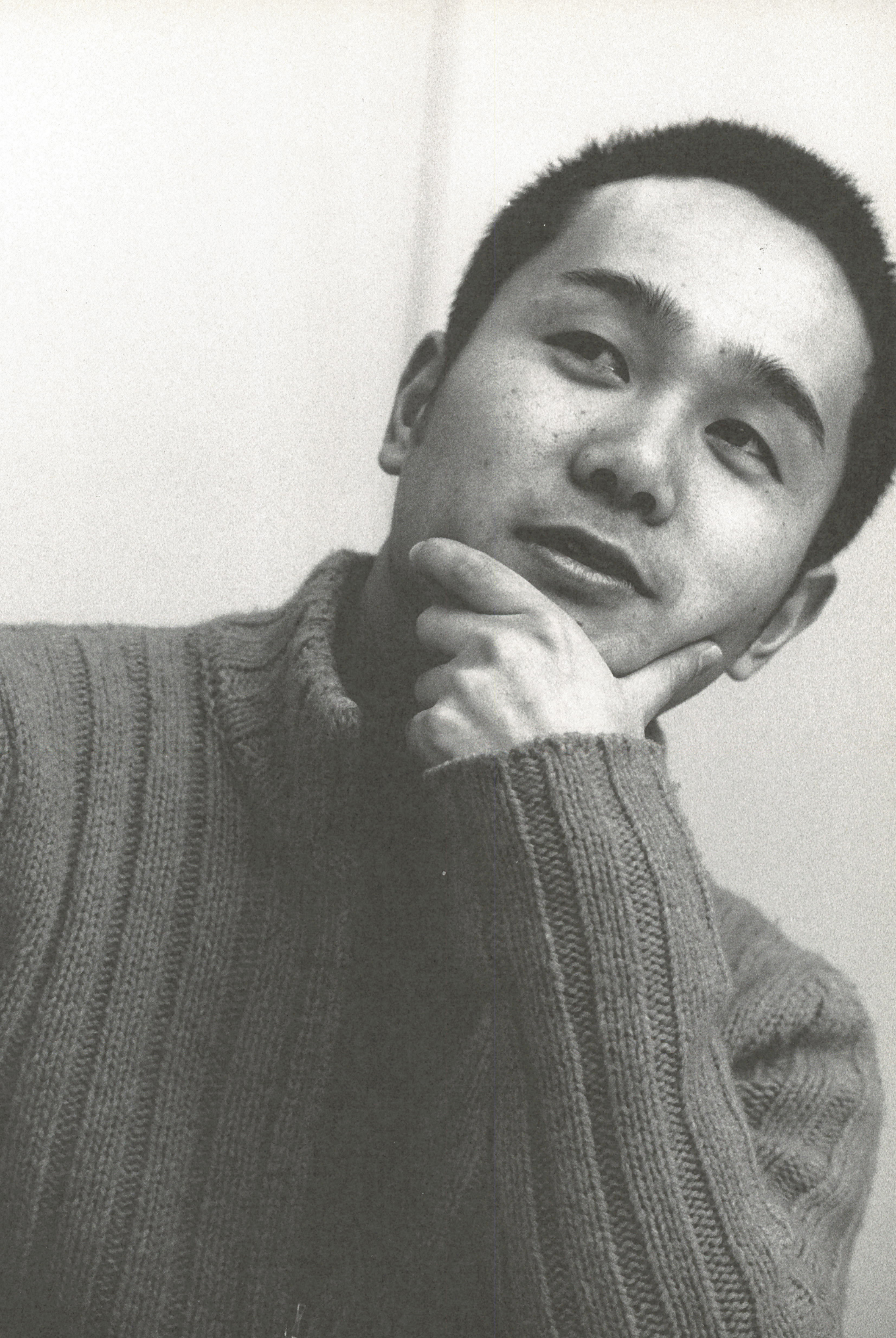
——同い年で新川さんのようにアートディレクターとしてお仕事されているかたは、少ないと思うんですけど。

新川　そんなに絵がうまいとは思っていないので、どちらかというと、どれだけ

＊22　PCエンジンのスーパーグラフィックス
NECホームエレクトロニクスが１９９２年に発売した家庭用ゲーム機PCエンジンの改良版。当時のセガのメガドライブが64色、任天堂のスーパーファミコンが２５６色しか発色できなかったのに対し、PCエンジンスーパーグラフィックスは５１２色が表示できた。

＊23　エンキ・ビラル、メビウス
フランスのBD（バンド・デシネ＝コミック）作家。

＊24　X68000
１９８７年にシャープから発売されたパソコン。アップルのマッキントッシュと同じく、モトローラの16ビットマイクロプロセッサMC６８０００を搭載。プログラムしやすいパソコンとして、たくさんのゲームソフトが作られた。このパソコンでプログラムを学んだ、プログラマーも多い。



アイデアを出せるかって、いうことだと思うんです。ロボットでもキャラクターでも、どれだけアイデアを盛り込めるかが肝なんです。ゲームを絡めたアイデア、ゲーム性を豊かにしてくれるアイデアです。『Z・O・E』に関してもただ一枚絵でかっこいいだけじゃなくて、実際ゲームに登場して、プレイヤーが動かしてどう動いているかというのを想定してデザインしています。自分の動かしたキーに対してどこがアクションするか、アイデアを盛り込むってことが肝でしょう。ボタンを押して地面に着地させると、ただ着地するだけでなく、何かギミックが起きて降り立つという。ただ走るよりもゲームとして面白いと思いますね。

――コントローラの感覚を想定しながら、デザインしていく。新川さん自身がパソコンを叩いて3Dモデルのデザインを作ってみようとは思わないんですか。

新川　モデルの方は作ってくれるかたがいるんで、もういいやって思っているんです。これからのゲーム作りはテクスチャーを作る人、3Dモデルを作る人というようにもっと専門化していくと思いますし、あまり必要だと思わないですけどね。

――じゃあ、これからもデザイン中心でいくわけですね。ところで、新川さんの作風を形作っているのは筆ペンだと思うんですが、筆ペンの良さって何ですか。

新川　自分が思った線が出せるってところでしょうか。マンガを描く時にカブラペンで描きましょうって、書いてあるじゃないですか。でも、カブラペンって難しくて使えないんですよ。代わりに筆ペンを使ったら、使いやすくって。一本の線を悩むことなく、だいたいここらへんを描くというような感覚ですね。

——一本の線にこだわらずにアイデアを詰め込む。新川さんがデザインする時に立体で作ることが多いのは、もしかしたら筆ペンの延長線上なのかもしれないですね。

新川　筆ペンだと短時間で一気に描けますしね。

——印画紙に一瞬の風景を焼きつけるように短時間でアイデアを絵に焼きつける。この短時間というのがカギなんでしょうね。

新川　一日に人間が集中できる時間っていうのは限界があるといわれていますよね。だから、僕は短時間に集中してデザインするんです。集中すると体温が上がってきて、体中が熱くなってくる。それで一気に筆ペンで描く。そうすると、短時間で良い線を引くことができるんです。

——絵の完成度よりもアイデアを重視するということですか。そういう絵をイラストレーションで発表されるのは怖くないですか。

新川　それはそれで面白いですよ。この間、初めて小説の挿絵を描いてみたんですけど、ああいうイラストの世界よりもゲームのキャラクターを作る方が得意なのかな、って思いました。やはり、ゲームの世界の中で動くキャラクターが僕の本領なんでしょう。

マエストロの横顔

「携帯電話を持っていないんですよ」

――誰かと待ちあわせする時は面倒でしょう？　連絡が取れなくて。

「いや、遅刻をしなければいいんです。携帯電話を持っていると、つい遅刻してもいいなんて思ってしまうのがよくない。まあ、僕自身は待たされるのも楽しいと思える性質なんですけどね」

新川さんは携帯電話も持っていなければ、家にパソコンもゲーム機もないそうです。コンピュータゲームの制作者としては、徹底的なアナログ指向。毛筆でキャラクターをデザインする新川さんらしい一面です。

「会社が東京に移った頃は、会社のフロアは広くて静かで、すごく仕事がしやすかったんです。最近は人も増えてきて、どうしてもうるさくなってしまう。そうすると集中しづらいんですよね」

声を荒げることなく、静かに語る。

精神を集中して一筆に魂を込める。昔ながらの絵描きのあるべき姿が、新川さんの発言から見え隠れしていました。


AUBREY BEARDSLE
144
72colors

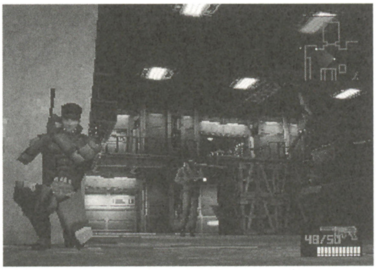
新川洋司　作品解説

メタルギア ソリッド

敵に見つからないように敵基地へ潜入するアクションゲーム。交錯する大国のエゴと兵器メーカーの私利私欲。要所で挿入される実写によるニュース映像。シリアスな物語が緊張感とともに展開される。本作はゲームでありながら、現実世界の軍事問題への問題提起を突きつけた作品でもあった。

このゲームに登場する人物は、敵も味方もドロドロとした情念のようなものに突き動かされている。ある者は親として子を想う気持ちで、ある者は幼少時のトラウマで、ある者は恨みの狂気で。彼らは戦場で倒れる時に、その情念を爆発させる。プレイヤーは数々の想いを背負って、エンディングを迎えることになるのだ。

新川洋司さんは、その登場人物たちが持っている情念を一枚の美しいイラストで覆いつくした。彼の毛筆によるダイナミックで荒々しいイラストは、登場人物たちの業の深い生き様を描いているようだ。



1998年　プレイステーション用ソフト
発売元／コナミ

● 新川洋司　作品集 ●

1994年
ポリスノーツ
パソコン用ソフト
発売元／コナミ

1995年
ポリスノーツ
3DO用ソフト
発売元／コナミ

1996年
ポリスノーツ
プレイステーション用ソフト
発売元／コナミ

1998年
メタルギア ソリッド
プレイステーション用ソフト
発売元／コナミ

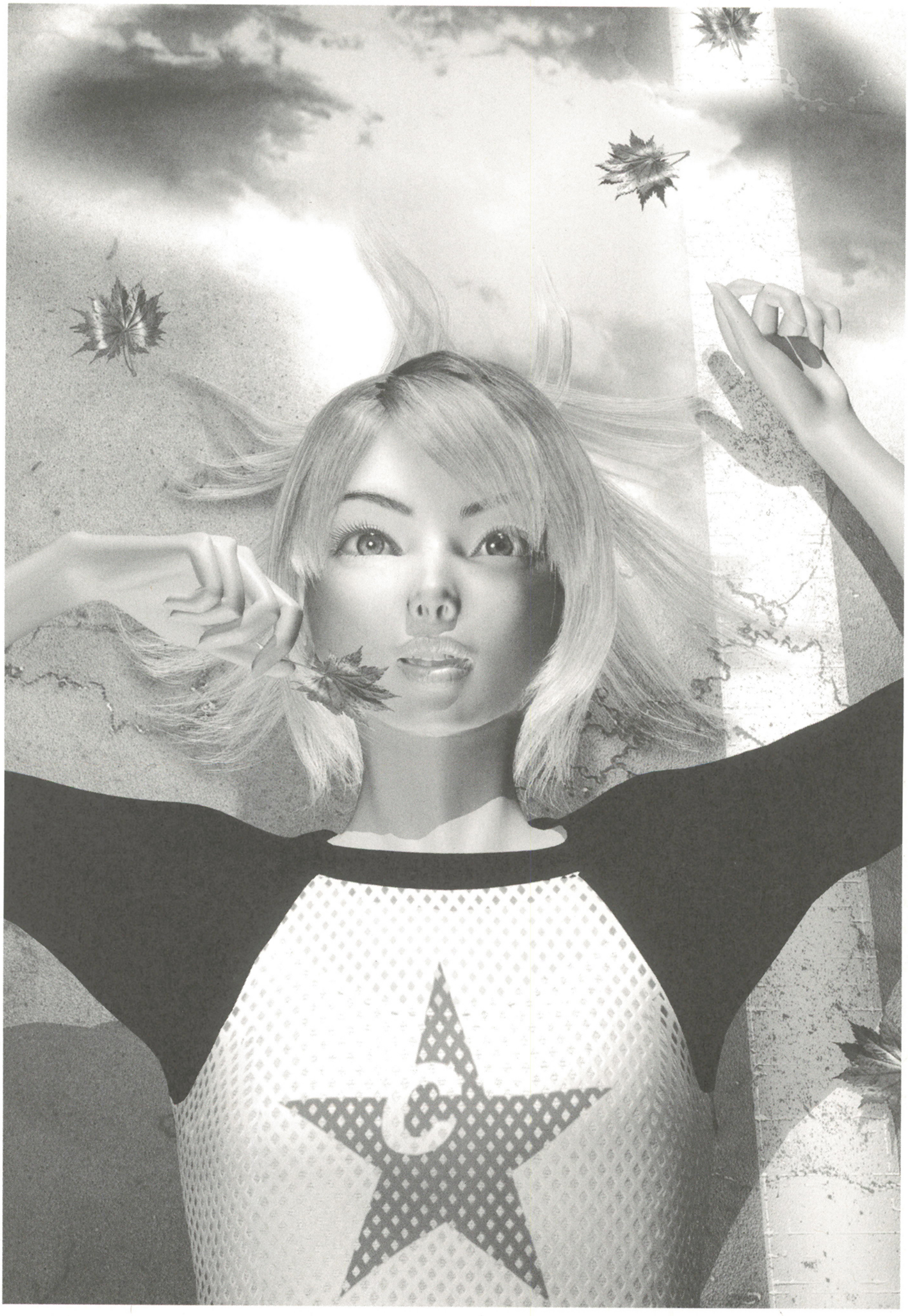
2001年
Z.O.E
プレイステーション2用ソフト
発売元／コナミ

由水　桂

Yoshimizu Kei

1973年2月14日生まれ。東京都千代田区出身。
1995年日本大学経済学部卒業。
同年ナムコ入社。
1999年ナムコを退社。
2000年よりフリーランスとして活動。





３ＤＣＧのキャラクターが当たり前にブラウン管へ登場する時代がやってきた。アナウンサーとして、タレントとして、アイドルとして。そのキャラクターたちの中には、ともすると人間と見分けがつかないほどリアルな者もいる。

昨今、テレビや広告、インターネットなどでＣＧのキャラクターが、まるで本物のタレントのように登場することが多くなってきた。

由水桂さんは、ナムコ在籍時代、３ＤＣＧレーシングクイーン「永瀬麗子」を生んだ新進気鋭のクリエイターだ。そして、彼の生んだ数々のＣＧキャラクターは、今やテレビＣＭやポスター、雑誌のグラビアなどで活躍している。

１兆円ビジネスと呼ばれるほど巨大になったテレビゲームの業界から飛び出して、ＣＧアーティストがブラウン管の中のアイドルを生み出す。由水さんと彼の仕事は、まさしく時代の変化を象徴しているといえるだろう。

「機材はナムコの時と変わっていません」
ゲーム発、フリーランスのＣＧアーティスト。

１９９９年、欧米のゲームソフトショップ店頭にひとりの日本人女性の等身大ポップが並んだ。ボディコンシャスなスーツにスレンダーな体を包み、レーシング

ゲームの告知をしている。
彼女の名前は「永瀬麗子[*1]」。
ナムコ『リッジレーサー TYPE4』[*2]に登場するCGキャラクターだ。1975年2月14日生まれ。身長165センチ、B85／W58／H86。将来の夢は宇宙飛行士。
彼女には、まるでタレントのようなプロフィールが用意されており、実際、ゲームの枠を超えて活躍している——。CGのキャラクターをひとりのタレントのように作り出し、育て上げ、デビューさせる。由水さんの仕事はCGを手にしたことで、大きくふくらみ始めた。

——『リッジレーサー TYPE4』（98年・ナムコ）に登場するCGのレーシングクイーン「永瀬麗子」の作者として由水さんは知られていますが、現在はフリーランスですよね。ナムコからはいつ独立されたんですか。

由水　『リッジレーサー TYPE4』からしばらくはナムコに在籍して『エースコンバット3』[*3]（99年・ナムコ）をずっと作っていたんです。『エースコンバット3』では世界観設定や架空の戦闘機のベースデザインをやっていました。ナムコから独立したのはそれらが終わってから、2000年の1月です。

——独立した理由というのは？

由水　ナムコに5年勤めているうちに違うことをやりたいな、と思い始めたんですね。ナムコにいると、新しいゲームを作るよりも、どうしてもヒット作の続編

＊1　永瀬麗子
プレイステーション用ソフト『レイジレーサー』『リッジレーサー TYPE4』に登場するCGによるレーシングクイーン。雑誌のグラビアを飾ったり、Tシャツなどのアパレルに登場したり、一時はナムコを象徴する存在とまでなった。

＊2　リッジレーサーTYPE4
1998年・ナムコよりプレイステーション用ソフトとして発売。『リッジレーサー』シリーズ4作目。山岳のワインディングロードを、後輪をドリフト走行で滑らせながら走る感覚はそのままに、あちこちにスタイリッシュにデザインが施された。ナムコのグラフィックチームの意地と実力を感じる一本。

を作ることが多い。もっと全然違うことに挑戦して勉強したかったというのが一番大きな理由です。

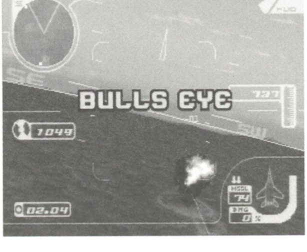
――プレイステーション2の発表会でリアルタイムCG化された「永瀬麗子」が登場したり、ナムコのシンボルになった時がありましたよね。そういう評価が自信になったんですか。

由水　そうですね。キャラクターデザインは昔からやりたかったし、そういう仕事をできたのはすごく恵まれていたと思うんです。でも、ただキャラクターだけじゃなくて、映像やその他のデザイン、ほかの業界の中で、もっと仕事をしてみたくなったというのもありますね。

――キャラクターだけじゃなくグラフィックデザイン、CGに興味があったということですか。

由水　今、一番やりたいのは映像制作なんです。ナムコにいた時、僕は主にゲームのムービー部分を作っていました。ゲームとムービーっていうのは、相性が難しいんですね。インタラクティブなものと非インタラクティブなものなんで、ゲームというパッケージの中では、僕の作っていたムービーはどうしても脇役にまわりがちになる。むしろ映像だけで勝負する世界に飛び込んでみたいと思ったんです。

――最近の由水さんはシブヤのファッションビル109[*4]のポスターやチューリッヒ生命のキャンペーンガールだったり、2001年世界水泳大会[*5]の女性スイマーだったり、どうしても女の子のキャラクターデザイン、CGキャラクターを作るお仕事が多いですよね。



***3　エースコンバット3**
1999年・ナムコよりプレイステーション用ソフトとして発売。フライトアクション『エースコンバット』の3作目。架空の戦闘機でドッグファイトする。ゲームの進行にあわせてアニメによるストーリーが挿入される。ネットワーク社会をモチーフに、肉体と生命の実存の意味を問う、テーマ性の高いストーリーも魅力のひとつ。

由水　全体的にそういう仕事が増えているというのもあると思うんです。去年は考えられないくらいの数の仕事がありました。やっぱり今は21世紀だったり、ＩＴ関連のブームがあったりするじゃないですか。広告代理店や企業の広報部のかたたちがＣＧに注目しているんでしょうね。

――正直、僕はテレビ番組にＣＧキャラクターが出てくると、まだすごく違和感を感じるんですが、仕事はどのように依頼されるんですか。

由水　仕事を依頼してくる人たちの中にも、新しいもの好きで、たとえばプライベートではＤＪをやっているような人がいるんです。そういうかたが設定を考えて、僕のところに持ってくるんですよ。中には「ＩＴ感覚で」なんて、依頼をする人もいますけど（笑）。正直言って、今はキャラクターデザインの仕事がベースになっていて、まだ僕の目指しているＣＧ映像だけでは商売になりにくい。でも、ＣＧ映像にもアニメーションと同じ現象が起きるだろうとも思っているんです。アニメーションの黎明期は、制作にものすごくお金がかかったし、そんなものが商売になるのかっていわれていた時期があったわけでしょう。そういったことがＣＧ映像にも起こると思います。

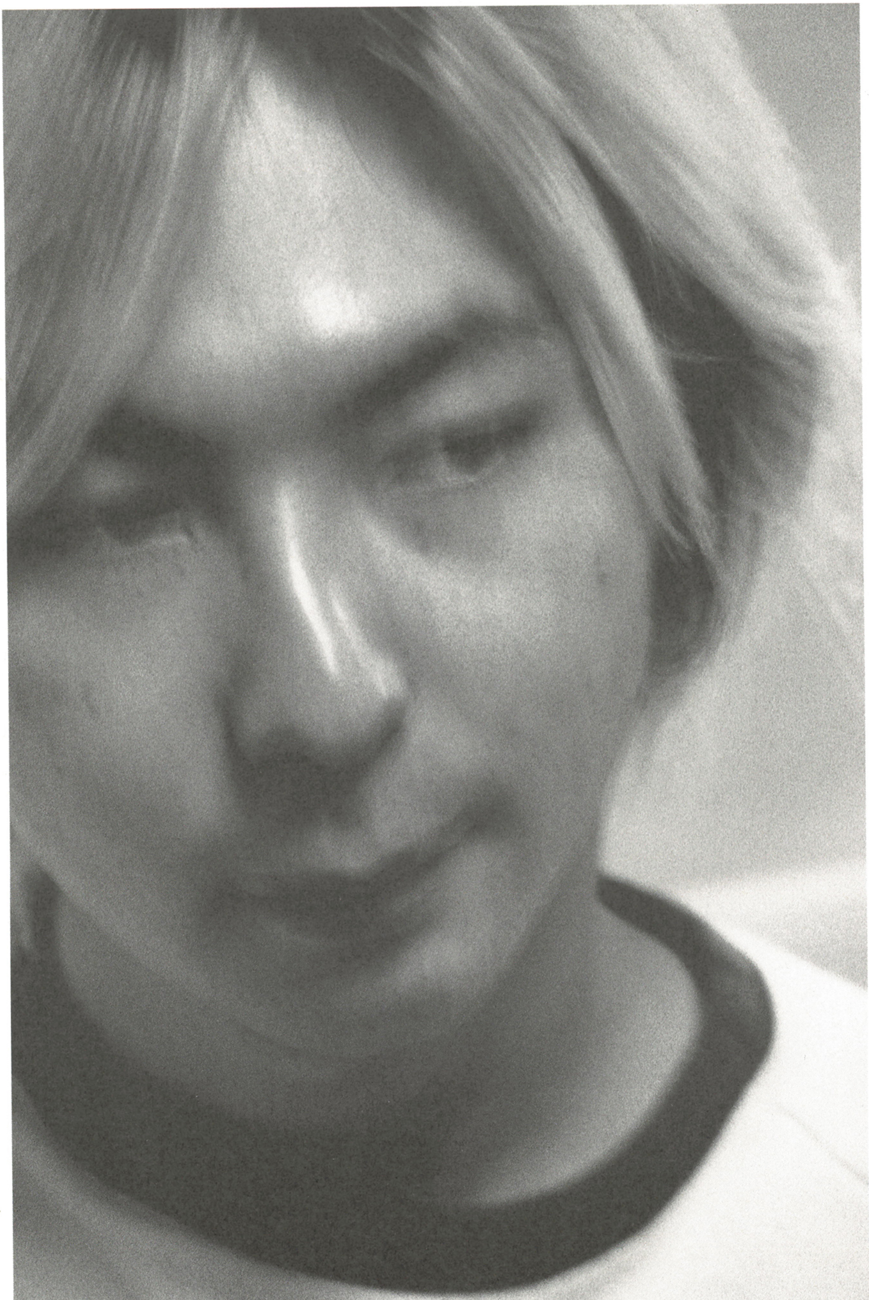
――ＣＧの女の子のデザインやプロフィールは、どんなところから発想するんですか。

由水　やっぱり最近流行っているものや雑誌を参考にします。自分の好みが出やすいところですからね。

――フリーランスということは、家にある機材でＣＧを作っているわけですよね。

＊4　シブヤのファッションビル109のポスターやチューリッヒ生命のキャンペーンガール
由水さんは2000年にシブヤのファッションビル109のポスターを手がける。そのポスターに出演していたのがコギャル風ＣＧキャラクターの「ひかり」。また、チューリッヒ生命のホームページではＣＧキャラクターの「佐々木リナ」が案内役を務める。「佐々木リナ」はＣＤデビューの展開も。

＊5　世界水泳大会の女性スイマー
2001年開催の第9回世界水泳選手権大会における、テレビ朝日のＣＧキャラクターとして、由水さんがデザインしたＣＧキャラクター「速水亜矢」が起用されている。彼女は世界水泳の出場を目指すスイマー。テレビＣＭにも登場。



FREELANCE◎ *Yoshimizu Kei*

由水　ええ。普通のパソコンで今は作れるようになってきましたね。ただ、どうしても映像作品はCPUパワーがかかるんで3台以上ないとつらい。ウチには今5台あるんですけど、ひとつのマシンがレンダリング[*6]している間に、別のマシンで作るというやりかたで作っています。CPUの処理速度が300Hzと600Hzのマシンだったら、レンダリングの速度がちょうど倍違いますから。

――ナムコに在籍していた頃「永瀬麗子」はどんなふうに作っていたんですか。

由水　ほとんど今と同じです。

――えっ、ナムコでも同じ機材なんですか。

由水　僕が在籍していた部署は、ナムコの中でも最先端というわけでもなくて。僕が入社した時、会社からアミーガを支給されて、僕はそれをずっと使っていたんです。そのアミーガに入っていた3Dソフトがライトウエーブ3D[*7]で。以来、ずっとそのソフトを使っています。

――今はライトウエーブ3Dのほかにも、マヤ[*8]や3Dスタジオマックス[*9]といった強力な3Dの作成ツールがありますが、それらは使わないんですか。能力の高いツールを使えば、それだけCG制作の可能性が広がると思うんですが。

由水　そんなに必要性を感じないんですよね。CGの可能性はソフトウェアの機能というより、制作者のイマジネーションで決まる部分がやはり大きいんですよ。結局、どのソフトを使っても、使いこなさないと100%の力は出ない。たとえばパワーアニメーター[*10]というソフトがありますけど、そのソフトでレンダリングするとすごくきれいな絵になるんです。じゃあパワーアニメーターを使うかとい

＊6　レンダリング
空間の座標を計算して、三次元でコンピュータグラフィックスを表示する作業。

＊7　ライトウエーブ3D
Light Wave 3D　Newtekから発売されている三次元グラフィック&動画作成ソフト。由水さんは『Light Wave 3D スーパーテクニック』という書籍を自ら書きおろすほどのLight Wave 3Dヘビーユーザー。

＊8　マヤ
Maya　エイリアス・ウェーブフロントから発売されているハイエンド三次元グラフィック&動画作成ソフト。Windows NTとSilicon Graphicsのワークステーションなどで稼動し、ハイクオリティなCGを作成できる。

＊9　3Dスタジオマックス
3D Studio MAX　ディスクリートから発売されている3DCGアニメーションソフト。かつてはワークステーション上でしか実現しなかったハリウッド映画並みのクオリティを持ったCGがパソコンでも制作できる。

うとライトウエーブ3Dでも、使いこなせば同じぐらいのクオリティの絵を作ることができる。そう考えるとソフトの差ってあまりないんじゃないでしょうか。とくに海外のアーティストではライトウエーブ3Dですごい絵を作っている人が多い。たとえば映画『タイタニック』のデジタル・ドメイン[*11]とか。デジタル・ドメインにはライトウエーブ3Dチームがあるんですが、ライトウエーブ3Dっていうのは安いソフトですからコスト削減のために作られたんです。ところが、そこがすごい実績をあげて、彼らは独立してスタジオを作るまでになったんですね。彼らの作品なんかを見ていると、ライトウエーブ3Dからほかのソフトに乗り換えようなんて思えませんね。

——由水さんがそこまで入れ込むライトウエーブ3Dの特徴って何ですか。

由水　端的に言うとライトウエーブ3Dって起動画面がないんですよ。ダブルクリックするとすぐに立ち上がる。ほかのソフトはジャーンっていう音とともに、起動画面を見せられるわけですが、ライトウエーブ3Dって本当に気軽に使えるわけです。そこが好きなんです。

——要するに機能的なんですね。無駄なものが少ない。

由水　ライトウエーブ3Dは、サポートもすごくしっかりしているし、どんどんバージョンアップしてますしね。ライトウエーブ3Dってカルト的なユーザーが多くて、ユーザーのコミュニティがあるんですよ。そういうところで情報交換していれば、技術的な追求もできますから。

＊10　パワーアニメーター
Power Animator　エイリアス・ウェーブフロントから発売されているハイエンド三次元グラフィック&動画作成ソフト。Silicon Graphicsのワークステーションで稼動。

＊11　デジタル・ドメイン
ILM(Industrial Light & Magic)の所長スコット・ロスと映画監督ジェームズ・キャメロンが設立したCGアート制作工房。1995年、映画『アポロ13』。1997年、アカデミー賞を11部門で受賞した映画『タイタニック』のデジタル映像を制作。

「最初から3Dでした」ゲームメーカー・ナムコ、CGムービー制作者時代。

コンピュータによる映像は「見たこともない世界」「実写では撮影不可能な映像」を再現することを可能にした。たとえば映画の世界で、映画『ジュラシックパーク』や『タイタニック』といった現実と架空をミックスした作品が次々と生まれたのもCGの進歩によるところが大きい。

また、ゲームの分野においても、プレイステーションやセガサターンのような、大容量のデータを記録できるCD-ROMドライブを搭載した家庭用ゲーム機が登場したことで、CG映像で物語を語るという手法を使ったゲームが一気に増えた。

そのゲームの分野ですぐれたCGを提供していたのがゲームメーカーのナムコだ。『リッジレーサー』シリーズや『鉄拳』シリーズといったアクションゲームにも、積極的にCGムービー(映画のフィルムのように、あらかじめ作っておいたCGをデータ化して再生するものを総称してCGムービーという)を導入していく。そのなかで、CGムービーで背景となる物語を語り、アクションゲームに登場するキャラクターに感情移入させるという手法を確立したゲームこそ、由水さんが参加した『風のクロノア』だった。

——由水さんというとゲーム出身のCGアーティストを代表する存在でも

あると思うんですが、最初に夢中になったゲームは？

由水　『パックマン』[*12]とか『平安京エイリアン』とかですね。低学年からゲームを遊んでいました。マンガ『ゲームセンターあらし』[*13]を読んだり。小学校の頃、男の子は全員ゲーム好きでしたからね。ゲームセンターに行くと、みんないるんですよ。

――『パックマン』など、やはり小さな頃からナムコのゲームが好きだったんですね。

由水　ナムコのゲームも好きだったけれど、僕は最初セガ派だったんで（笑）、セガの家庭用ゲーム機を持っていましたね。SC3000[*14]に付いていたキーボードで、BASIC[*15]のプログラムを組むのが楽しくてたまらなかった。それからしばらくして『ゼビウス』がファミコンで出たんで、ついファミコンを買ってしまいました。その頃がナムコ初期の黄金期でしたよね。ただ、高校ぐらいになるとパンクバンドを始めたりして、あまりゲームセンターに行かなくなりました。ゲームセンターの代わりにパソコンにハマって、X68000[*16]で『ダンジョンマスター』[*17]とか『ポピュラス』『パワーモンガー』をやっていました。

――X68000ユーザーですか。この業界の人はX68000ユーザーが多いですね。ところで絵の経験はどれくらいあったんですか。

由水　大学の時に美術部があって、アクリル画をちょこちょこと描いていたんですけど。X68000を手に入れてからは、そのマシンでCGを作っていました。ずっとCGには興味があったんです。5インチフロッピーでハードディスクもなかったんですけど、パソコン通信を使うと、ほとんどタダ同然でCGソフトが手に

＊12　『パックマン』とか『平安京エイリアン』とか
『パックマン』は1980年ナムコより発表。『平安京エイリアン』は東大の学生が作ったといわれ、1978年電気音響から発表。どちらも迷路の中をモンスターから逃げる、チェイスゲーム。

＊13　ゲームセンターあらし
すがやみつる著の熱血ゲームマンガ。超天才テレビゲームプレイヤーの小学生「あらし」が『スペースインベーダー』や、様々なゲームに挑戦する。1978年から1983年にかけて小学館の『コロコロコミック』に連載された。

＊14　SC3000
1983年に発売されたセガのゲームパソコン（キーボード付き）。CPUはZ-80A。

＊15　BASIC
Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code　プログラミング言語のひとつ。ダートマス大学の学生によって開発された、初心者向けの言語。

入れられたので、そのソフトを使ってCGを作っていました。

――当時のハードスペックでCGを作れるのはX68000くらいしかなかったですからね。

由水　X68000は国産のアミーガみたいな位置づけだったんです。だからこそ、会社に入ってアミーガを支給された時に、これは！　って思いましたね。

――ナムコに入社するために、どんな就職活動をしたんですか。

由水　僕は経済学部だったんですよ。

――文科系ですね、珍しい。

由水　でも、ゲームやCGをすごく作りたかった。就職活動をしようかなと思っていた時にゲームセンターに入ったら『バーチャファイター』と『リッジレーサー』がデカイ音でかかっているわけですよ。これはすごい時代になっているなあ、これをやるしかないでしょう！　と。でも、経済学部ではナムコやセガの開発には入れない。しようがないから自分で作品を作り始めたんです。気がついたら卒業しちゃって6月ぐらいまで作品を作っていました。何もせずに、就職活動もせず、バイトもせず。

――いうならば、ひきこもり状態でCG作品を制作されていたわけですね。

由水　ちょっと危ない人だったんですけど(笑)。6月ぐらいになってそろそろ就職活動しようかと思って、セガとナムコとソニー・コンピュータエンタテインメントにいきなり電話をかけたんです。『ゲーム業界就職読本』[*18]を読んで(笑)。そうしたら、作品を見てくれたのがナムコだけだったんですね。それで8月からナムコに行くことになったんです。

＊16　X68000
1987年にシャープから発売されたパソコン。アップルのマッキントッシュと同じく、モトローラの16ビットマイクロプロセッサMC68000を搭載。プログラムしやすいパソコンとして、たくさんのゲームソフトが作られた。このパソコンでプログラムを学んだプログラマーも多い。

＊17『ダンジョンマスター』とか『ポピュラス』、『パワーモンガー』
『ダンジョンマスター』は1990年、ビクター音楽産業からPC用ソフトとして発売。ダンジョンシミュレータの異名を持つ、3Dダンジョンを潜るリアルタイムのロールプレイングゲーム。時間がたてば、お腹が空くし、喉も渇く。しかも水や食料は、すべて迷宮内で調達しなくてはいけない。『ポピュラス』は1990年、ブルフロッグよりPC用ソフトとして発売。神様になって天変地異を起こす。制作者のピーター・モリニューは子どもの頃、蟻塚を崩して遊んでいたことを思い出して作ったという。『パワーモンガー』は1990年にPCゲームとして発売。征服型シミュレーション。制作者は同じくピーター・モリニュー。



――どんな作品を持っていったんですか？

由水　フリーウェアのCGツールで「永瀬麗子」のような女の子とクルマをCGで作って、ムービーのような映像作品にまとめました。

――ナムコに入って、どんな部署へ配属になったんですか。

由水　いきなり開発だったんです。てっきり僕はドットを打つんだろうなって思っていたんですけど、アミーガを渡されまして。最初から3Dでした。

――ナムコに入って最初に作ったゲームは何だったんですか。

由水　正式に作った最初のゲームは、プレイステーション版の『ワールドスタジアムＥＸ』（96年・ナムコ）。そのムービーの部分をアミーガで作ったんです。もともとは先輩がモデリングや背景を作っていたんですが、アニメーションをやってみろって言われて。

――由水さんはアーケードゲームにインパクトを受けてゲーム会社に入ったのに、家庭用ゲーム機向けのソフトを作ることになったわけですね。家庭用ゲーム機だとスペックが低くて、やりにくくはなかったですか。

由水　入社する時に、部署はどこでもいいって言ったんですよ。アーケードゲームも興味があったんですけどプレイステーションとセガサターンが競いあっていた時期で面白かったし。僕が作る部分はムービーだったんで、ポリゴン数をあまり考えなくていいんです。ハードスペックの影響を受けにくかったわけです。ただ、家庭用ゲーム機のムービーだと画像の劣化がすごいのが残念でしたけど。

――ゲームを作ろうとは思わなかったんですか。

由水　ムービーを作っていても、ムービーが重要な位置を占めるゲームを作って

＊18　ゲーム業界就職読本
1992年から、毎年度発売されているゲーム業界の就職案内書籍。エンターブレインから発売。著者はゲームアナリストの平林久和。単なる就職情報だけでなく、ゲームの時事情報も記されている。

いたんですよ。だから当時は気にしていませんでした。『ワールドスタジアム』の後に作った『レイジレーサー』[*19](96年・ナムコ)では、すでに「永瀬麗子」が出てきていますから。

――ああそうでした。レースゲーム『レイジレーサー』で「永瀬麗子」デビュー。「永瀬麗子」には実在のモデルがいるんですか。

由水　モデルはいないんですけど、「永瀬麗子」はアミーガの研修期間に作ったキャラクターだったんです。もともと『リッジレーサー』シリーズには、スタートグリッドにラウンドボードを持って現われるレースクイーンが登場していたんです。そのレースクイーンは、単なるドット絵だったんですけどね。次の『レイジレーサー』の制作時に、あのレースクイーンを作る人がいないから、代わりに僕の作ったCGのキャラクターをゲーム中に使いたいと言われて、じゃあ、お手伝い程度って感じで参加させてもらったんです。そうしたらムービーを作ってみろ、って言われて、どんどん仕事が増えて。どうせだったら、そのキャラクターをオープニングムービーに出しちゃえばいいじゃんって。

――けっこう、とんとん拍子に「永瀬麗子」のデビューが決まったんですね。『レイジレーサー』の次に、由水さんはファンタスティックな物語をムービーで語る『風のクロノア』[*20](97年・ナムコ)に参加されていますよね。

由水　あのムービーは僕を含めて最初は3人で作っていたんです。『クロノア』はけっこうムービーが長いんですけど、最初はもっと長かったんですよ。絵コンテだけでこんなにあって(手で15センチほどの厚みを見せる)、ちょっと映画の『トイストーリー』[*21]並みだなと思いました。でも、『トイストーリー』のスケールだと

＊19　レイジレーサー
1996年、ナムコからプレイステーション用ソフトとして発売。レースゲーム『リッジレーサー』シリーズ第3弾。CGレースクイーンの「永瀬麗子」のデビュー作。

＊20　風のクロノア
1997年、ナムコからプレイステーション用ソフトとして発売。絵本のようなファンタスティックな世界ファントマイルでクロノアが冒険するジャンプ・アクションゲーム。CGムービーで物語が語られる。



＊21　映画の『トイストーリー』
1995年、ディズニーのCG部門ピクサーが制作したフルCG映画。アカデミー賞特別賞を受賞。

制作に4年かかるんで、結果的に3分の1ぐらいにまで減らしたんです。それまで2頭身や3頭身のキャラクターを描いたことも、ファンタスティックな世界観も、長尺のムービーもやったことなかったんで、すごく挑戦のしがいがありましたね。しかも、今までのゲームのように、ムービーがアイキャッチとして使われるだけじゃなくて、ストーリーがあって感情の起伏があるじゃないですか。ゲームにおける重要な部分がムービーに託されていたんですね。そこが嬉しかった。

――夢の幻想世界と現実の世界が交差する『クロノア』のムービーは本当に感動しました。物語がまた、せつなくて。由水さんはあのムービーのどの部分を担当されていたんですか。

由水　ディレクションです。ナムコで関わったムービーはほとんどディレクションとして関わっているんです。『クロノア』は最初にト書きのようなものがあって、それに絵をコンテとしてつけていったんです。ベースがファンタスティックな世界なので、エスカレートすると何でもありになってしまう。あえてカメラワークは質実剛健に映画のように動かしました。映画のカメラワークというのは、ストーリーを語るのに適したカメラワークですから、それを使わない手はないんですよ。ディズニーの映画や『トイストーリー』を参考にしながら、きっちり作っていきました。

――『クロノア』が終わって、そしていよいよ『リッジレーサー TYPE4』ですね。

由水　最初から今回は「永瀬麗子」を使うということが決まってて、オープニングからばんばん使ってくれって言われてたんで、どんどん出して。あれも絵コン

テを切って、クルマの走行ムービーと「永瀬麗子」のムービーとうまく編集していったんです。

――『リッジレーサー TYPE4』以後、ああいう3Dキャラクターがいろんなゲームにも登場し始めていますよね。

由水 これまでのゲーム機だとリアルタイムにレンダリングできないので、あらかじめレンダリングしておいて再生する、つまりムービーにしているんです。でも、プレイステーション2が出てきてリアルタイムにCGを表示できるようになった。すると、プレイヤーが自由に視点を変えられるし、キャラクターそのものを動かすことができる。そういう意味でいえば、CGってこれからが一番可能性のある分野だと思うんです。ネットワークの世界でもそういう世界がくるのは時間の問題でしょうし、ゲーム以外の分野でもCGがコンテンツになるでしょうね。

「無限にトライ&エラー」コンピュータで絵を描くということ。

3DCGを描くためには、高性能なコンピュータが必要とされる。これまでの家庭用ゲーム機ではリアルタイムにCGを表示することが技術的にできなかった。そのため、CGムービーの形で、あらかじめ用意しておいたCGを表示していたわけだ。だが、2000年に発売されたプレイステーション2以降、家庭用ゲーム機はその技術的な進歩により、膨大な計算力を持つことができた。その

結果、リアルタイムでCGを表示することが可能となったのだ。
その場でプレイヤーのコントローラ操作にあわせて、瞬時に3DCGを描く。リアルタイムCGがゲーム表現の基本となってきたのだ。プレイステーション2の発表会において、ナムコはリアルタイムCGで描かれた「永瀬麗子」を出展した。照明の下をウォーキングする彼女の映像は、ゲームの未来の象徴だったのだ。

――由水さんはナムコで「永瀬麗子」を題材にして写真家の加納典明[*22]さんと組んでますよね。

由水　ナムコの2000年カレンダーですね。ナムコ広報のかたが、2000年だから面白いものをやろうとしたんですよ。基本的には加納さんにアイデアを出してもらって、それを僕が絵にしていったんです。

――描きおろしのCGを作る時はどうやって絵作りするんですか。最初から、CGのモデルを作り直していくわけですか。

由水　もとの「永瀬麗子」がいて、ちょっとずつ関節を曲げていきながら作ります。

――じゃあ、素体があるわけですね。アクションフィギュアのように。

由水　ええ。正面を向いた「永瀬麗子」がいるわけです。それをちょっとずつ回転させて、関節を曲げていく。デジタルの良さって、無限にトライ&エラーできるところなんですよ。水彩画だったら、一度描いたらそれっきり。だけど、CGだったら、後から何度でも変えられるし、「今のはなし」って、アンドゥ（やりなお

＊22　写真家の加納典明
フリーランスの写真家として、コマーシャルフォト及び広告制作、TVCF、エディトリアルに関する写真撮影を主な仕事とする。彼が由水さんとコラボレーションしたのは"The Edge"という2000年のナムコのカレンダー。モデルは「永瀬麗子」。実写とCGのクロスオーバーがなんとも味わい深かった。



FREELANCE◎ *Yoshimizu Kei*

し）できるわけです。

――その逆をいうと、理想にいくらでも近づけられる。スケジュールの制約を受けにくい、フリーランスならば自分の作品をある程度まで追求できるんじゃないでしょうか。ナムコにいた頃と、現在の作風って変わってきたところはありますか。

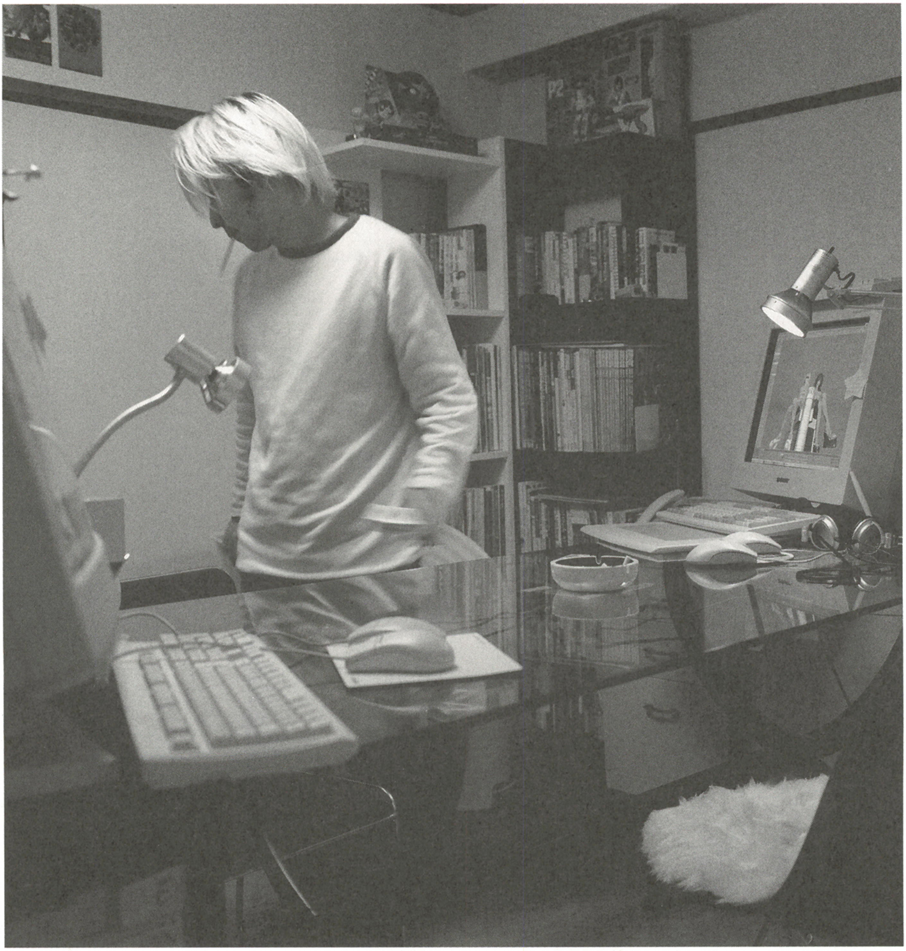
由水　若干変わってきましたね。ナムコにいると、使命感や義務感が強かったように感じていて、やはり100万本売れるソフトを作らなくちゃいけなかったんですね。だから、下手なことはできなかったし、人の理解しやすいものを作っていたと思うんです。それはすごく重要なことだと思うんですけど、今は自分の作風を発見していきたい。だから、わりと自分を出してCGを作っていますね。あと、一番変わったのは女の子に見てもらいたいって思っています。ゲームというのは、どうしてもマーケットとして男性の比率が大きいので男性向けに絵を構成することが多かったんですよ。でも、そういうところから離れて、ファッション誌やファッションポスターといった、いわゆる女性に向けて作られているものに絵を提供するようになったので、女の子に向けた絵作りを意識しています。女の子って、男の子と違って、一瞬で判断するじゃないですか。男の子よりも判断基準がシビアなので、ファーストインプレッションを重視する絵作りが多くなってきました。

マエストロの横顔

由水さんの取材は彼の自宅にて行なわれました。お伺いした時は、ちょうど昼食の時間。僕らに会釈をすると由水さんはパソコンの並んだテーブルの上に、こんがり焼けたパンに野菜と目玉焼きを乗せてむしゃむしゃと食べ始めました。

生活時間が不規則になりがちなフリーランスの仕事人にもかかわらず、しっかり昼食を作って、食事をしているところにちょっとした驚きを感じました。

セルフマネージメントができていないとフリーランスの仕事人は、キャパシティ以上の仕事を受けてしまったり、体調を崩して仕事を滞らせてしまうことがあります。フリーランスになって1年目にもかかわらず、自分の健康をしっかり管理しているとは。真面目で几帳面な由水さんの性格の一面をのぞいた気がしました。



由水 桂　作品解説

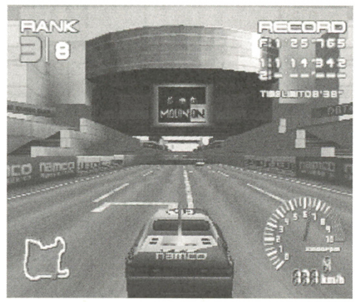
R4 -リッジレーサー TYPE 4-

海岸線の道路をひとりの女性が歩いている。ふと、彼女の履いていたハイヒールが折れてしまう。その様子を見かねた1台のクルマが彼女のそばに止まった。海際を吹き上げる風に髪の毛をゆらしながら、にっこりと女性は微笑む……。

レーシングゲーム『リッジレーサー TYPE4』の冒頭に織り込まれていたCGムービーはまるでテレビドラマのようにさわやかで美しかった。テレビゲームもここまできたんだ、そんな感動をも抱かせてくれる完成度を誇っていたのだ。

そのムービーの主人公は永瀬麗子。そして、このムービーを監修した人こそ由水桂さん。最先端の能力を持つマシンを使っていないにもかかわらず、それを感じさせない作り込みは、彼の底力を感じさせる。

永瀬麗子は本作で人気を獲得し、ナムコのコーポレイトキャラクターになった。CGのキャラクターがタレントになる時代を先取りする現象だったといえる。



1998年　プレイステーション用ソフト
発売元／ナムコ

● 由水 桂　作品集 ●

1996年
ワールドスタジアムEX
プレイステーション用ソフト
発売元／ナムコ

レイジレーサー
プレイステーション用ソフト
発売元／ナムコ

1997年
風のクロノア
-door to phantomile-
プレイステーション用ソフト
発売元／ナムコ

1998年
エースコンバット2
プレイステーション用ソフト
発売元／ナムコ

R4 -リッジレーサー TYPE4 -
プレイステーション用ソフト
発売元／ナムコ

1999年
エースコンバット3
electrosphere
プレイステーション用ソフト
発売元／ナムコ

あとがき

初めてテレビゲームに出あった時のビジュアルインパクトは忘れられない。
１００円玉を握り締めて、通ったゲームセンターで見た『スペースインベーダー』。ゲームの中のシンプルなインベーダーよりも、筐体に描いてあった人型の宇宙人のシルエットが恐ろしくて、ドキドキしながら遊んだのを覚えている。

触れる映像。それがゲームの本質だ。コンピュータが生み出した映像空間の中で、これまで体験したことのない感覚を味わえる。それがゲームの面白いところ。コンピュータ映像の中に視覚を飛び込ませる、めまいのような経験。それに僕らは酔いしれ、愉しみ、トリップする。そんな映像の作り手たちに、絵が生まれるまでの過程を聞かせていただけたのは貴重な体験だった。

最後にインタビューに応じてくれたかたがたにお礼を。
安田朗さん、杉森建さん、寺田克也さん、森川幸人さん、野村哲也さん、新川洋司さん、由水桂さん。お忙しい中、お話を聞かせていただきどうもありがとうございました。そして、タイトなスケジュールにもかかわらず、素早くアポイントメントをとり、根気強く編集を担当してくれた宮昌太朗さん。原稿が遅くなって、本当にどうもすみませんでした。感謝しております！　本書は全5巻、いよいよあと一冊ですが、どうぞお楽しみに。

志田英邦

【撮影後記】

▼ひっきりなしに描いている。言葉と同時に手が動き、絵でも伝えてくれた。まるで想像の源泉。頭に浮かんだビジュアルが次々と溢れ出てきた。撮影中も変わらない。疲れを知らぬかのように深夜まで、安田さんのペンは動き続けた。

▼私事で恐縮だが、取材の前日に親友を亡くした。快活で華のある心優しい女性で、人と正面から素直に接することを私に教えてくれた人だった。杉森さんはとてもシャイで、本当は写真を撮られるのも苦手だったに違いない。でも、嫌な顔ひとつせず、こちらの意図に気持で応えてくださったのが嬉しかった。そんな、人を思う気持ちが胸にしみた撮影だった。

▼寺田さんの仕事場は、古い平屋の一戸建て。一歩敷地に入ると、そこに在るものすべてに寺田さんと同じ存在感があった。風景が寺田さんと一体化して溶けあっている。そこにいると、私たちもその空気に包まれていった。だから、初めてあった私たちの前でも、寺田さんは終止自然体でいられたんだ。

▼少し暗めに照明された和室で、森川さんは物腰柔らかく穏やかに話をしていた。口元が表情豊かで、面白いことを考えそうとの期待を誘う。趣味で集めているという鉱石標本を見せてくれた。手に取り、愛しそうに眺めている視線は、どこか宇宙を思わせた。森川さん自身が、森川さんが作り出すオリジナルな世界の産物なのだ。

▼インタビューはとても広い部屋で行なわれた。子年生まれで狭い所好きの私は、どうも落ち着かない。そんな私をほっとさせてくれたのが、野村さんの笑顔。初対面でそんな笑顔を見せてもらってよいのだろうかと思うほど、うちとけた笑顔だ。撮影のための不躾な注文にも、その笑顔で応えてくれ、感謝のしようがない。

▼ころころ変わる人懐っこい表情に夢中になっていた。よく動く黒目や、時々見せるにやりとした表情、何か楽しいことを企んでいそうで、見ているこっちまでわくわくしてくる。じつはインタビュー中に撮った後ろ姿の写真があった。すっと真っ直ぐに伸びた首に短く刈られた髪、新川さんの素直で真っ直ぐな人柄が写っていた。

▼取材の日は白いトレーナーにジーパン、足元は裸足といったラフなスタイル。それなのに、まったく生活感を感じさせない。モダンでシンプルなインテリアのせいだろうか。広い窓から差し込む陽が白い壁にあたり、由水さんのいる空間をいっそう白く見せた。その眩しいくらいの空間には、ぬくぬくした心地良さがあった。

――松井友生

発行人 ―――――――― 濱田浩實

取材・文 ―――――――― 志田英邦
撮影 ―――――――― 松井友生
編集 ―――――――― 宮昌太朗

企画・構成 ―――――――― 出山健示

装丁・デザイン ―――― 森谷真弓
フォトプリンティング ―― 加藤法久

編集協力 ―――――――― 川口洋司

取材協力 ―――――――― (株)カプコン
(株)ゲームフリーク
(株)任天堂
(株)セガ
(株)ムームー
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
(株)データイースト
(株)スクウェア
(株)コナミ コンピュータ エンタテインメント ジャパン
コナミマーケティング(株)
(株)ナムコ

Profile

◎志田英邦

1971年生まれ。青山学院大学卒業。ライターとしてマガジンハウスやエンターブレイン、メディアファクトリーの雑誌などで活動。著書に『ゲームを変えた男、飯野賢治～E0事件の真相』共著（メディアファクトリー）など。
hide@air.linkclub.or.jp

◎松井友生

1972年生まれ。東京都出身。東京都立芸術高等学校卒業後、東京写真専門学校（現・東京ビジュアルアーツ）に入学。在学中から長友健二氏に師事。97年に独立して以降は、雑誌、広告とジャンルを問わず、幅広い分野で撮影活動を続ける。
m-ysn@mb.neweb.ne.jp

ゲーム・マエストロ　VOL.4

デザイナー／イラストレーター編

2001年5月20日　初版第1刷発行

発行 ——— 株式会社 毎日コミュニケーションズ

東京都千代田区九段南1-5-5 共同ビル（九段）1号館8階　〒102-0074

編集　TEL03-3288-3435

販売・業務　TEL03-3262-7544

http://www.mycom.co.jp

印刷 ——— 日本写真印刷株式会社

ISBN4-8399-0387-5　C0076

ゲーム・マエストロ

VOL. 4

デザイナー／イラストレーター編

9784839903879

1920076018008

ISBN4-8399-0387-5

C0076 ¥1800E

定価：本体1800円＋税

Yasuda Akira
Sugimori Ken
Terada Katsuya
Morikawa Yukihito
Nomura Tetsuya
Shinkawa Yoji
Yoshimizu Kei

毎日コミュニケーションズ

GAME
MAESTRO

ゲーム・マエストロ

VOL. 4

デザイナー／イラストレーター編

毎日コミュニケーションズ

Yasuda Akira
Sugimori Ken
Terada Katsuya
Morikawa Yukihito
Nomura Tetsuya
Shinkawa Yoji
Yoshimizu Kei

9784839903879

1920076018008

ISBN4-8399-0387-5

C0076 ¥1800E

定価：本体1800円＋税

ゲーム・マエストロ

VOL. 4

デザイナー／イラストレーター編

毎日コミュニケーションズ

ゲーム・マエストロ

VOL. 4

デザイナー／イラストレーター編

安田　朗

杉森　建

寺田克也

森川幸人

野村哲也

新川洋司

由水　桂

●文●——志田英邦

●写真●——松井友生

ゲームビジュアル史を綴るエポックメーカーの言葉。

画流、天性。

毎日コミュニケーションズ

ゲーム映像の王道は
2Dか、3Dか!?

新作プロモーションでも、業界内輪話でもない 初めてのゲーム絵師ロング・インタビュー集

VOL.4 デザイナー／イラストレーター編

『ストリートファイター』の安田　朗
『ポケットモンスター』の杉森　建
『バーチャファイター』の寺田克也
『がんばれ森川君2号』の森川幸人
『ファイナルファンタジー』の野村哲也
『メタルギアソリッド』の新川洋司
『リッジレーサー TYPE 4』の由水　桂

発売中

Vol.1 プロデューサー／ディレクター編(1)
Vol.2 プロデューサー／ディレクター編(2)
Vol.3 コンポーザー編
Vol.4 デザイナー／イラストレーター編

★2001年夏発売★

Vol.5 プレジデント／マネージャー／プロモーター編

定価：本体1,800円＋税

ゲーム・マエストロ　読者アンケート

アンケートにご協力ください。 今後の書籍制作の参考にさせていただきます。

Q01.ご購入いただいたのは、何巻ですか。

VOL. 1　VOL.2　VOL.3　VOL.4　VOL.5

Q02.この本の評価をお聞かせください。

a.表紙デザイン	(ア)よい	(イ)ふつう	(ウ)わるい
b.内容 (インタビュー)	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
c.内容 (資料)	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
d.内容 (写真)	(ア)充実している	(イ)ふつう	(ウ)不十分
e.誌面レイアウト	(ア)見やすい	(イ)ふつう	(ウ)見にくい
f.本の大きさ	(ア)大きすぎる	(イ)ふつう	(ウ)小さすぎる
g.文字の大きさ	(ア)見やすい	(イ)ふつう	(ウ)見にくい
h.値段	(ア)安い	(イ)手頃	(ウ)高い

Q03.注目しているクリエーター (ゲームに限らず) をお教えください。

(　　　　　　)　(　　　　　　)　(　　　　　　)

●ご意見、ご感想をご自由にお書きください。

ありがとうございました。

50円切手を
お貼り
ください

郵便はがき

102-0074

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ

「ゲーム・マエストロ」係

フリガナ お名前		男・女	年齢　　歳
職業・学校	1.会社員　2.自営・自由業（　　　）　3.短大・大学・大学院生 4.専門・各種学校　5.高校生　6.中学生　7.小学生　8.アルバイト・パート 9.主婦　10.無職　11.その他（　　　）		
ご住所	〒		
電　話 FAX	（　　　） （　　　）		